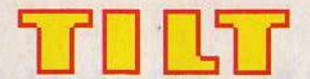

TILT
MICROLOISIRS
CONCOURS
GAGNEZ DES MSX, DES SOFT, DES PLACES POUR AMSTRAD EXPO...
BOXE
PLUS SOFT SERA LA CHUTE
KIT EN STOCK
CREEZ SANS PROGRAMMER
SCANDALE!
LES IBM JOUENT AUSSI
PASSIONS 86
AMSTRAD, COMMODORE, ATARI, SPECTRUM, APPLE... TOUS LES NOUVEAUX LOGICIELS
M 3085-28-19 F
N° 28 MENSUEL JANVIER/FEVRIER 1986 - 19 F - BELGIQUE : 140 FB - SUISSE 6 FS - CANADA : 2,50 $ CANADIENS - MAROC 25,70 DH - ESPAGNE : 530 PESETAS



N° 28 JANVIER-FÉVRIER 1986

RÉDACTION
Rédacteur en chef : Jean-Michel Blottière
Directeur artistique : Jean-Pierre Aldebert
Secrétaire de rédaction : Francine Gaudard
Rédaction : Véronique Charreyron, Patrice Desmedt, Nathalie Meistermann
Ont collaboré à ce numéro : Marc Florian Jacques Harbonn, Olivier Hautefeuille, Armel Roubeix, Jérôme Tesseyre, Charles Villoutreix
Maquette : Christine Gourdal, Gérard Lavoir, Michel Longuet, Pascale Millet
Secrétariat : Sylvie Lefebvre
PUBLICITÉ
Régimax, 1, rue Taitbout, 75009 Paris
Tél. : 48.24.46.21
Directrice commerciale de la publicité : Fabienne Dexidour
Directeur de la publicité : Dominique Bovio
Chef de publicité : Claire Vesine
Assistante : Christiane Martorell
ADMINISTRATION - DIFFUSION
2, rue des Italiens, 75009 Paris.
Tél. : 48.24.46.21.
Ventes : Jean-Paul Biron, Michel Vincent 05.32.13.21, téléphone vert gratuit 24/24.
Abonnements : Bernadette Sermage
France (T.T.C. 4 %) 6 numéros : 95 F.
1 an (10 numéros) : 145 F.
2 ans (20 numéros) : 290 F.
Étranger : 6 numéros : 125 F.
1 an (10 numéros) : 195 F.
2 ans (20 numéros) : 390 F.
Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets)
BP 73 77310 Saint-Fargeau-Ponthierry.
Tél. : 60.65.45.54.
Relations extérieures : Françoise Serre-Loutreuil
Promotion : Bernard Blazin
Directeur technique : Guy Cuypers
Fabrication : Jean-Jack Vallet
ÉDITEUR
« Tilt-Microloisirs » est un mensuel édité par **Éditions Mondiales S.A.**
au capital de 10 000 000 F.
R.C.S. Paris B 320 508 799.
Durée de la société : 99 ans à compter du 19/12/1980.
Principal associé : Ségur
Siège social : 2, rue des Italiens, 75440 Paris 9e
Télex : 643932 F Edimondi
Président directeur général :
Antoine de Clermont-Tonnerre
Directeur délégué :
Jean-Pierre Roger

Couverture : Jérôme Tesseyre et Lucie vidéographie
TILT Microloisirs
2, rue des Italiens, 75009 Paris
Tél. : 48.24.46.21
Tirage du numéro : 110 000 exemplaires.

BVP
OJD 1983

Ce numéro comporte un encart abonnement non folioté entre les pages 18-21 et 124-127. Le prochain numéro paraîtra le 3 mars 1986.
Code des prix utilisés dans Tilt : A = moins de 100 F B = 100 à 200 F C = 200 à 300 F D = 300 à 400 F E = 400 à 500 F F = plus de 500 F.



Photos Pierre Lalme

7 novembre, Canal +, 19 h 00. Thierry Rey, Michel Denisot, Jean-Pierre Beltoise, Sylvain Augier, M. Jacquemond, pilote de ligne, Laurent Broomhead, les journalistes de Tilt bien sûr, réunis sous la présidence de David Niles, le pape des nouvelles images, bref, tous les membres du jury Tilt sont là. Autour d'eux, les grands noms de la micro-informatique française, accompagnés de créateurs anglais et américains. L'instant est d'importance : la remise officielle des Tilt d'or 85 va commencer. Les caméras de Canal + étaient là. Nos photographes aussi : voici l'album de la fête...



1. Jean-Michel Blottière (Tilt), Marc Tessier (Canal +). 2. Sylvie Lefebvre et Anne-Dominique Lancelin (Tilt). 3. Albert Loridan (U.S. Gold France), Michel Denisot (Canal +), François Robineau (F.I.L.). 4. Pascal Moreau (Minipuce). 5. Rémy Herbulot, Emmanuel Viau et Michel Rho (Ere informatique). 6. Les hommes... et femmes aux Tilt d'Or. Le nec plus ultra du logiciel de loisir réuni par Tilt dans les salons de Canal +. 7. Patrick Belina et Claire Chabut (Microstory). 8. Antoine de Clermont-Tonnerre (Editions Mondiales). 9. Véronique Charreyron (Tilt). 10. Jacques Ferrari (E3M), Yvan Coriat (Electron). 11. Geoffrey Heath (Melbourne House), Benoist de Maulmin. 12. Jean-Luc Pronier (Jawx). 13. Sidonie Herman (Captain video), Jean-Pierre Roger (Tilt). 14. Thierry Rey (Champion du monde de judo). 15. Jacques Fleurance (Jawx), Michel Motro (Vifi-international), Frédéric Pinlet (Jawx). 16. François Quentin (Amstrad). 17. Isabelle Weill, Philippe Seban et Jean-Luc Allard (Loriciels). 18. Jack Mandard (Vifi-International). 19. Jean-Pierre Beltoise, Danielle Henry (Activision), Michel Denisot (Canal +). 20. Jean-Michel Perbet (Sony). 21. Matthew Tims, Steve Broun et Peter Stone (Palace software). 22. Claude Wallet (Sinclair). 23. Pascal Adolphe (Agence Merry). 24. Yvan Coria (Electron), Patrick Chachuat et Liz Edery (Ariolat soft), Yves Guillemot (Guillemot informatique). 25. Fabienne Dexidour (Tilt). 26. David Niles (Captain Video).

s aux Tilt d'or



GUILLEMOT
International Software

B.P. 2 - 56200 LA GACILLY

tél 99 08 83 54 et 99 08 83 17

du lundi au samedi de 9 à 19 h.

Welcome to the pleasure game

COMMODORE 64 • SPECTRUM • AMSTRAD • THOMSON MO 5
ORIC - ATMOS • ZX 81 • MSX • APPLE II • ATARI

It's more fun

COMMODORE 64

Anatomie du C 64	199 F
Langage mach. C 64	149 F
Livre de l'imprimante	179 F
Livre lect. disquette	179 F
Le nouveau C 128	129 F
Livre lect. cass. 1530	99 F
Peeks et Pokes C 64	99 F
Trucs et Astuces C 128	149 F
Trucs, astuces C64 N° 1	149 F
Trucs, ast. C 64 N° 2	149 F
A view to a kill (D)	125 F
Adventure constr. (D)	159 F
Arcade hall of fame (D)	129 F
Basic 64 (D)	267 F
Beach head II (D)	149 F
Combat leader (D)	145 F
Conan (F) (D)	175 F
Dambusters (F) (D)	139 F
Datamat (F) (D)	267 F
Davids midnight magic (D)	93
Donald duck (D)	163 F
Elite (D)	185 F
Extratool (D)	192 F
F15 Stike eagle (D)	145 F
Fighter pilot (F) (D)	129 F
Figthing warrior (D)	142 F
Franckie goes to Hollywood (D)	154 F
Frank Bruno's boxing (D)	135
Gd master (D)	157 F
Hacker (D)	128 F
Illusion (D)	151 F
Impossible mission (D)	149 F
Jump Jet (D)	129 F
Kennedy approach (D)	145 F
Lode runner (D)	279 F
Lucifer realm (D)	163 F
Mail order monsters (D)	165 F
Mig alley ace (D)	145 F
Music constr. set (D)	159 F
Oxford pascal (D)	347 F
Pascal 64 (D)	267 F
Pinball constr. (D)	165 F
Powerplan (D)	480 F
Print shop (D)	344 F
Profimat (D)	267 F
Rescue on Fractalus (D)	129
Revolution 1789 (D)	230 F
Road race (F) (D)	129 F
Rocky horror show (D)	109 F
Scarabaeus (D)	148 F
Seven cities of gold (D)	165 F
Shadow fire (D)	135 F
Skyfox (D)	145 F
Slapshot (D)	113 F
Space pilot 2	102 F
Speed king (D)	129 F
Spy vs spy II (D)	141 F
Spy's demise (D)	149 F
Starion (D)	127 F
Stock 64 (D)	551 F
Summer games (D)	155 F
Summer games II (D)	189 F
Supper zaxxon (D)	149 F
Textomat (D)	267 F
The hobbit (D)	139 F
Theatre europe (D)	136 F
They sold a million (D)	143 F
Trivia (D)	100 F
Ultima III (D)	245 F
Ulysses and the Golden fleee (D)	154 F
Virgule senior (D)	542 F
Way of the exploding fist (F) (D)	139 F
Wild West (D)	148 F
William Wobbler (D)	154 F
Winter games (D)	160 F
Wizard (D)	148 F
Wizardy (D)	133 F
A view to a kill	119 F
Air wolf	78 F
Arcade hall of fame	103 F
Archon	115 F
Audio video catalogue	136 F
Azimuth (F)	105 F
Battle for midway (F)	115 F
Battle of Britain	102 F
Beach head II	89 F
Blackwyche	99 F
Blade runner	90 F
Blue max 2001	95 F
Boulderdash II	115 F
Boxing	99 F
Bruce Lee (F)	95 F
Castle of terror	105 F
Cauldron	85 F
Cheque book	136 F
Chop Lifter	125 F
Codename Mat II	97 F
Crasy comets II	102 F
Dambusters (F)	95 F
Database	157 F
David's midnight magic	125 F
Decathlon (F)	95 F
Diary of adrian mole	99 F
Donald duck	99 F
Dynamite dan	82 F
Electronic adress book	136 F
Elidon (F)	98 F
Elite	139 F
Entombed	105 F
Everyone's a wally	105 F
F15 Strike eagle	145 F
Fast load (cart)	209 F
Fighter pilot	105 F
Fighting warrior	92 F
Five a side football	89 F
Franckie goes to Hollywood	99 F
Franck bruno's boxing	95 F
Gd master	135 F
Ghostbusters (F)	105 F
Graphologie	135 F
Gremlins	105 F
Gyroscope	90 F
Hacker	99 F
Hard hat mac	115 F
Herbert's dummy run	119 F
Home inventory	136 F
Hypersports	79 F
Imhotep	102 F
Impossible mission	99 F
International soccer	175 F
Journey	115 F
Jump jet	109 F
Karateka	109 F
Kennedy approach	95 F
Light pen	195 F
Lode runner	125 F
Lords of midnight	75 F
Maillist	136 F
Master of the lamps (F)	105 F
Mig alley ace	125 F
Mimi	200 F
Monster trivia (F)	82 F
Monty on the run	102 F
Mr. Do	95 F
Music constr. set	136 F
Music studio (F)	105 F
My chess II	95 F
Never ending story	102 F
Nodes of yesod	119 F
Now games	115 F
On court tennis (F)	105 F
One on one	125 F
Oxford pascal	179 F
Paper clip	674 F
Paradroid	82 F
Photo slides Homes movies	136 F
Pitshop II	99 F
Pole position (F)	95 F
Racing destruction	148 F
Racing destr. set (D)	165 F
Rambo	90 F
Realm of impossibility	129 F
Recipes	136 F
Red arrow	97 F
Rescue on fractalus	99 F
Road race	105 F
Robin of sherwood	105 F
Rocky horror show	109 F
Ruppert	109 F
Sabre wulf	108 F
Scarabaeus	114 F
Shadow fire	95 F
Skyfox	109 F
Slapshot (hockey s./gl.)	95 F
Solo flight (F)	145 F
Sorcery	95 F
Space pilot II	82 F
Speed king	119 F
Spy vs spy	95 F
Spy vs spy II	115 F
Spy's demise	115 F
Staff of Karnath	95 F
Stamps	136 F
Starion	102 F
Steve davis snooker	95 F
Strip poker	95 F
Summer games II	95 F
Super zaxxon	95 F
Terror molinos	105 F
The hobbit	139 F
The rats	105 F
Theatre europe	115 F
They sold a million	95 F
Tour de France	109 F
Trivia F	79 F
Turbo 10	249 F
Turbo 20	229 F
Turbo 50	389 F
Virgule junior	262 F
Way of the exploding fist	71 F
Who dares win II	82 F
Wild ride	71 F
William wobboer	106 F
Winter games	99 F
Wizard lair	109 F
Wizardry	119 F
World series baseball	86 F
X Per	694 F
FIGHT NIGHT	103 F
FIGHT NIGHT (D)	146 F
GYROSCOPE (D)	126 F
GOONIES	110 F
SUPERMAN	101 F
NOW GAMES II	102 F
LITTLE COMPUTER PEOPLE	99 F
LITTLE COMPUTER PEOPLE (D)	128 F
FRIDAY THE 13 TH	90 F
FRIDAY THE 13 TH (D)	177 F
COMMANDO	100 F
ZORRO	113 F
OUTLAWS	104 F
MERCENARY	106 F
GREMLINS (D)	121 F

SPECTRUM

A view to a kill	119 F
Aladdins cave	69 F
Alien 8	99 F
Arcade hall of fame	103 F
Archon	126 F
Astro clone	82 F
Atlantis	115 F
Battle for midway (F)	99 F
Big ben strikes again	69 F
Bored of the rings	99 F
Cobalt (F)	85 F
Codename Mat II	119 F
Combat lynx (F)	95 F
Compilateur integral	225 F
Confuzion	95 F
Critical mass	97 F
D. Th. Supertest	89 F
Diary of adrian mole	99 F
Disks of death	69 F
Dynamite dan	95 F
Endurance	82 F
Fighter pilot	89 F
Fighting warrior	105 F
Formula one	98 F
Franckie goes to Hollywood	109 F
Frank bruno's boxing	79 F
Geoff capes strongman	82 F
Gremlins	99 F
Gyron	99 F
Gyroscope	82 F
Hacker	105 F
Herbert's dummy run	119 F
Hig way encounter	99 F
Hyper sports	89 F
I of the mask	95 F
Impossible mission	89 F
Intern rugby	82 F
International karaté	89 F
Jets set willy	75 F
Juggernaut	99 F
Knight lore	95 F
Kong strikes back	85 F
La montagne magique	109 F
La quête du chevalier	109 F
La tombe du pharaon	109 F
La ville fantôme	83 F
Lazy jones	85 F
Le survivant (F)	108 F
Lode runner	95 F
Macadam Bumper (F)	140 F
Marsport	102 F
Master chess	95 F
Match day (football)	89 F
Matchpoint (tennis)	85 F
Metabolis	75 F
Microsapiens (F)	125 F
Mikie	77 F
Monty on the run	82 F
Mugsy	81 F
Never ending story	102 F
Night shade	95 F
Now games	119 F
Objectif Elysée (F)	111 F
Panzadrome	114 F
Paws	99 F
Pole position	95 F
Profanation	99 F
Red arrows	99 F
Riddler's den	86 F
Robin of sherlock	82 F
Robin of sherwood	115 F
Rocky horror show	94 F
Ruppert	105 F
Saboteur	90 F
Sabre wulf	95 F
Shadow fire	95 F
Shadow of the unicorn	163 F
Sorcery	115 F
Sorderons shadow	105 F
Southern belle	99 F
Spy vs spy	95 F
Star quake	82 F
Starion	89 F
Steve davis snooker	85 F
Sword and sorcery	111 F
Tauceti	82 F
The hobbit	165 F
The rats	105 F
They sold a million	95 F
Tomahaws	99 F
Vox (F)	160 F
Way of the explodinf fist	99 F
Wham for wham (Music box)	102 F
Wizard lair	95 F
World series baseball	84 F
World series basketball	82 F
Xcel	76 F
3 WEEKS IN PARADISE	110 F
SIR FRED	110 F
LORDS OF THE RINGS	131 F
YOUR HEALTH	110 F
AUSTERLITZ	110 F
YIE AR KUNG FU	77 F
NOW GAMES II	102 F
2112 AD	79 F
COMMANDO	79 F
FORBIDDEN PLANET	89 F

AMSTRAD

1 Trucs et astuces pour CPC	149 F
11 Montage ext. et périph. du CPC	199 F
12 Livre du CP/M2.2 CP/MPLUS	149 F
14 Routines d'Amstrad	149 F
2 Progr. Basic	129 F
3 Basic au bout des doigts	149 F
4 Amstrad ouvre toi	99 F
5 Jeux av comment les progr.	129 F
6 Bible programmeur Amstrad	249 F
7 Langage mach. CPC	129 F
8 Graphismes, sons CPC	129
9 peeks, pokes du CPC	99 F
3 D Boxing (D)	142 F
3D Grand prix (D)	146 F
3D Magacode (D)	196 F
3D Voice chess (D)	154 F
A view to a kill (D)	147 F
Absurdity (F) (D)	179 F
Airwolf (D)	125 F
ALex higgin's snooker (D)	125
Alien (D)	125 F
Amelie minuit (D)	166 F
Ams golf (D)	125 F
AMS - ASM (D)	335 F
Amsword (D)	234 F
Atlantis (D)	157 F
Autoformat, assemb. (D)	269 F
Beach head (F) (D)	169 F
Biorythme (F) (D)	159 F
Braxx bluff (D)	125 F
Bruce Lee (D)	150 F
Centre court tennis (D)	125 F
Codename mat (D)	125 F
Codename mat II (D)	144 F
Dams (D)	294 F
Datafile II (D)	129 F
Datamat (D)	338 F
Decision maker (D)	276 F
Devpac (D)	188 F
Dossier G (D)	157 F
Electro Freddy (D)	125 F
Entrepreneur (D)	276 F
Fantastic voyage (D)	125 F
Fighter pilot (F) (D)	136 F
Frank Bruno's boxing (D)	145
Gleen hoddle (D)	118 F
Harrier attack (D)	125 F
Hi rise (D)	133 F
Highway encounter (D)	100 F
Hunchback (D)	125 F
Hunter killer (D)	125 F
Jump jet (D)	135 F
Logo (D)	159 F
Lords of midnight (D)	135 F
Ludessin (D)	162 F
Macadam bumper (D)	178 F
Magic Painter (F) (D)	159 F
Manager (D)	178 F
Master chess (D)	125 F
Masterfile (D)	276 F
Meutre à gr. vitesse (D)	215 F
Microgéo (D)	160 F
Microgestion (D)	179 F
Micropen (D)	451 F
Mini office (D)	102 F
Mission delta (D)	154 F
Pinball (D)	197 F
Punchy (D)	105 F
Pyjamarama (D)	125 F
Raid (D)	160 F
Red arrows (D)	135 F
Reflexion (D)	185 F
Roland ahoy (D)	123 F
Roland goes digging (D)	125
Roland in the caves (D)	123 F
Roland in time (D)	123 F
Roland on the ropes (D)	123 F
Salut l'artiste (dao) (F) (D)	201
Screen designers (D)	130 F
Slapshot (D)	139 F
Sorcery plus (D)	134 F
Souls of Darkon (D)	143 F
Space hawks (D)	125 F
Spannerman (D)	125 F
Splat (D)	125 F
Star watcher (D)	233 F
Steve davis snooker (D)	165 F
Subterranean (D)	125 F
Super pipeline II (D)	125 F
Textomat (D)	338 F
The devils crown (D)	130 F
The illustrator (D)	205 F
The quill (D)	269 F
They sold a million (D)	143 F
Triple pack (D)	130 F
Trivia (D)	133 F
Use it (D)	133 F
Wizard lair (D)	133 F
3D Boxing	108 F
3D Grand prix	108 F
3D Invaders	91 F
3D Stunt rider	109 F
3D Voice chess	133 F
A view to a kill	115 F
Absurdity (F)	135 F
Admiral graf spee	91 F
Affaire en or	146 F
Air traffic control	105 F
Airwolf	109 F
Alex higging's snooker	105 F
Alien 8	99 F
Alien break-in	85 F
Amelie minuit	119 F
American football	91 F
Amlettres	126 F
Amsgolf	91 F
Amstradivarius	118 F
Amstral	101 F
Amsword (F)	201 F
Analyse d'un bilan	125 F
Android 2	95 F
Animal vegetal mineral	91 F
Argo navis	76 F
Artist and sprite designer's	99
Astro attack	91 F
Atlantis	115 F
Atom smasher	91 F
Autoformat, à l'assembl.	199 F
Azimuth head align. tape	99 F
Backgammon	89 F
Battle beyond the stars	119 F
Battle for Britain	108 F
Battle for Midway (F)	115 F
Beach head (F)	95 F
Biorrythme (F)	108 F
Blagger	92 F
Boulderdash	109 F
Braxx bluff	115 F
Brian jack superstar	99 F
Brian's bloodaxe	119 F
Bridge	111 F
Bridge it	91 F
Budget familial	136 F
Bugs buster	121 F
Business	159 F
Cauldron	100 F
Center court tennis	115 F
Challenger	119 F
Cheops	59 F
Chirologie	119 F
Chopper squad	65 F
Chuckie egg	95 F
Chuckie egg 2	92 F
Classic adventure	91 F
Classic racing	91 F
Cobra	109 F
Code name mat II	109 F
Codename Mat	91 F
Coloric	104 F
Combat lynx (F)	125 F
Computers hits 10	99 F
Confuzion	95 F
Cours de solfège	183 F
Crasy golf	91 F
Cyrus chess	108 F
D.A.O.	109 F
D. Th. Decathlon	95 F
Dactylograp. méth. Pitman	91
Dames	108 F
Dams	224 F
Dark star	95 F
Data base	135 F
Datafile II	129 F
Death pit	105 F
Defend or die	95 F
Detective	115 F
Diary of adrian mole	99 F
Dopple ganger	115 F
Dossier G	115 F
Dragons Gold	91 F
Dundarach	109 F
Dynamite dan	82 F
Easi amscalc (F)	201 F
Easy writer	99 F
Electro freddy	91 F
Elidon	115 F
Etude des coniques	99 F
Everyone's a wally	109 F
Fighter pilot	85 F
Fighting warrior	77 F
Football manager	85 F
Force 4	109 F
Formula one	89 F
Franck Bruno's boxing	95 F
Frankenstein	115 F
Fruit machine	91 F
Fruty franck	83 F
Galaxia	69 F
Genesis	102 F
Geoff capes strongman	92 F
Ghostbusters (F)	105 F
Gilligan's gold	89 F
Gleen hoddle	91 F
Graphologie	129 F
Gremlins	105 F
Gutter	108 F
Hacker	92 F
Hard hat mack	119 F
Harrier attack	91 F
Haunted hedges	91 F
Herberts dummy run	106 F
Hi rise	92 F
Highway encounter	76 F
Histo-Quizz	109 F
Hold up	108 F
Holliwood Palace	115 F
Home budget	165 F
Huntchback	75 F
Huntchback II	95 F
Hunter Killer	91 F
Hyperspace 4	109 F
Initiation au basic F	201 F
Jack and the beanstalk	99 F
Jet set Willy	89 F
Jeu de marelle	117 F
Jewels of babylon	75 F
Joyaux de Babylone (F)	99 F
Juggernaut	89 F
Jump jet	105 F
Key Factor	105 F
Knight Lore	95 F
Kong strikes back	95 F
L'Ardoise magique	91 F
L'horloger 1	89 F
L'Horloger 2	91 F
La course à la boussole	91 F
Laserwarp	91 F
Le géographe	91 F
Le pendu	91 F
Le survivant (F)	108 F
Le tigre et la chèvre	117 F
Les chiffres magiques	91 F
Les lettres magiques	91 F
Light pen	205 F
Logiforme	110 F
Logiphrase	110 F
Lords of midnight	95 F
Loto	117 F
Ludessin	141 F
Macadam bumper	140 F
Magic painter (F)	108 F
Manager	125 F
Manic miner	89 F
Marsport	102 F
Master chess	105 F
Master of the lamps	105 F
Masterfile	234 F
Match day	79 F
Mégacode	159 F
Meurtre à grande vitesse	149 F
Microgeo	115 F
Microgestion	129 F
Microsapiens	109 F
Mille bornes	119 F
Millionnaire	119 F
Mindshadow	99 F
Mini office	105 F
Minifile	126 F
Mission delta	108 F
Mission détector	109 F
Monopolic	117 F
Montségur	117 F
Mordon's quest	77 F
Mr freeze	85 F
Mr wong's loopy laundry	91 F
Music maestro	129 F
Mutant monty	91 F
Never ending story	102 F
Night boosters	109 F
Night shade	100 F
Obsidian	79 F
Oh mummy	91 F
On the run	125 F
Ordi tiercé	115 F
Paws	105 F
Pinball	119 F
Playbox	89 F
Polifichier	144 F
Project future	119 F
Project planner	276 F
Psychedelia	105 F
Pyjamarama	95 F
Quack a jack	91 F
Raid !	95 F
Red arrows	99 F
Red moon	98 F
Robin of sherwood	119 F
Rocco	105 F
Rock raid	85 F
Rocky horror show	99 F
Roland ahoy	91 F
Roland goes digging	91 F
Roland goes sq. bashing	91 F
Roland in the caves	91 F
Roland in time	91 F
Roland on the ropes	91 F
Roland on the run	91 F
Sabre wulf	82 F
Salut l'artiste (DAO)	156 F
Satellite warrior	99 F
Sir lancelot	95 F
Slapshot	99 F
Smugglers cove	85 F
Snooker	91 F
Sorcery	95 F
Souls of darcon	92 F
Southern belle	86 F
Space hawks	91 F
Spannerman	91 F
Splat	91 F
Spy vs spy	102 F
Star avenger	83 F
Star commandos	89 F
Star strike	85 F
Starion	98 F
Steve davis snooker	89 F
Stock market	91 F
Stress	109 F
Strip poker	105 F
Subsunk	55 F
Super pipeline II	95 F
Supercopy	109 F
Tales of arabien night	99 F
Tank buster	95 F
Teach yourself basic	201 F
Terror molinos	82 F
Test match	95 F
The devils crown	108 F
The galactic plague	91 F
The hobbit	165 F
The quill	175 F
They sold a million	95 F
Tortue logic	122 F
Tripods	95 F
Trivia (F)	82 F
Tyrann	149 F
Use it	109 F
Ville infernale	109 F
Wae ar kung fu	90 F
Warlord	99 F
Warrior	129 F
Way of exploding fist	71 F
Wild bunch	65 F
Wizard lair	109 F
World series baseball	61 F
Xanagams	89 F
Zen assembler	165 F
BRUCE LEE	110 F
GYROSCOPE	89 F
YOUR HEALTH	110 F
ORTHOGUS	840 F
AMSTRAL (D)	142 F
GRAPHOLOGIE (D)	157 F
POLYFICHIER (D)	185 F
SUPERCOPY (D)	142 F
VILLE INFERNALE	142 F
METRO 2018	163 F
FIGHTING WARRIOR + EXPLODING FIST (D)	200 F
BATAILLE D'ANGLETERRE (D)	198 F
3D MEGACODE (D)	234 F
MULTIPLAN (D)	418 F
BOUNTY BOB STRIKES BACK	103 F

ZX81

3D Formule 1(F)	65 F
Budget familial (F)	82 F
Casse-Briques (F)	65 F
Chiromancie (F)	73 F
Cobalt (F)	82 F
Graphix 81 (F)	129 F
Panique (F)	65 F
Rigel (F)	82 F
Scorpirus (F)	65 F
Zxtri (F)	65 F

ORIC

(D) Origraph	262 F
1815	129 F
Affaire en or	126 F
Atlantis	115 F
Basic turbo	119 F
Budget familial	119 F
Bugs buster	104 F
Businessman	126 F
Challenger	119 F
Cite maudite (F)	125 F
Cours de solfège	183 F
Crypt-Show	89 F
Cubi	82 F
Damsel in distress	92 F
Don-Juan et dragueurs	111 F
Dossier G	115 F
Durendal	109 F
Hades (F)	225 F
Hunchback	78 F
Hyperspace 4	109 F
Island of death	78 F
Macadam bumper (F)	144 F
Masterpaint (F)	225 F
Meurtre à grande vitesse	149 F
Microgéo	115 F
Millionnaire (F)	95 F
Mission delta (F)	86 F
Monopolic	129 F
Montségur	117 F
Mots croisés	122 F
Mr wimpy	45 F
Objectif Elysée (F)	129 F
Origraph	122 F
Pinball	119 F
Planète bleue	109 F
Playground 21	82 F
Polyfichier	149 F
RDV Terreur (F)	86 F
Saga	115 F
Space wall	55 F
Stress	109 F
Terminus (F)	95 F
The quill	154 F
Tortue logic	135 F
Trésor du pirate	90 F
Triathlon (F)	135 F
Tyrann	149 F
World war 3	84 F

THOMSON

1815	135 F
Affaire en or	146 F
Biorythme (F)	108 F
Budget familial	138 F
Bugs buster	104 F
Cartoon maker	140 F
Chateau de la mort	101 F
Conjugaison	101 F
Cours de solfège M05	183 F
Cours de solfège T07	283 F
Course auto (F)	108 F
Cuisine française	142 F
Debug	141 F
Echec 3.7	109 F
Football (T07)	144 F
Géomancie	103 F
Graphologie	115 F
Histoire de théatre	121 F
Lasa	258 F
Loto	117 F
Meutre à grande vitesse	149 F
Mille bornes	138 F
Millionnaire (F)	125 F
Mission delta (F)	162 F
Monopolic	150 F
Ordi-Tiercé	119 F
Pascal base	179 F
Stress	109 F
Tablo 5 (F)	225 F
Trésor du pirate	104 F
Tyrann	149 F
Vox (F)	160 F
World war 3	96 F
LA MALEDICTION DE THAAR	147 F

MSX

737 Flight simulator	126 F
Battle of midway	102 F
Binary land	82 F
Blagger	99 F
Board games 1	54 F
Boardello	99 F
Booga-Boo (F)	105 F
Boulderdash	99 F
Brian jack superstar	115 F
Bridge	115 F
Buzz off	99 F
Challenger (F)	119 F
Champ	99 F
Chuckie egg	95 F
Classic adventure	93 F
Computer hits 6	69 F
Cours de solfège	183 F
Crazy golf	89 F
Cribbage	85 F
Décathlon (F)	125 F
Dissert 1 prog	196 F
Dog fitghter	92 F
E. Kidds jump challenge	115 F
Eric and the floaters	85 F
Flight path 737	105 F
Ghostbusters (F)	125 F
Hot shoe	109 F
Hunchback	99 F
Jet set willy	99 F
Jet set willy II	82 F
Jumpjet	102 F
Lazy jones	95 F
Manic miner	99 F
Master of the lamps	125 F
Mr Woings loopy landry	105 F
Mx Base	196 F
Mx Calc	196 F
Mx Fonction	196 F
Mx Stock	196 F
Mx Math	196 F
Mx Stat	196 F
Mx Text pro	196 F
Oh mummy	109 F
Pitfall II (F)	125 F
Psychedelia	65 F
Red moon	71 F
Slapshot	92 F
Snowball	115 F
Sorcery	97 F
Spook and ladders	95 F
Star seeker	98 F
Super chess	109 F
Super jeu	125 F
The hobbit	165 F
The snowman (F)	109 F
The wreck	154 F
A VIEW TO A KILL	110 F

ATARI

Langage machine atari	149 F
Le nouvel atari st	129 F
(D) Ghostbusters	126 F
(D) Graphix I	231 F
(D) Graphix II	231 F
(D) Jump jet	120 F
(D) Karateka	279 F
(D) Mercenary	118 F
(D) Mig alley ace	163 F
(D) Rescue on fractalus	128 F
(D) Strip poker	163 F
(D) Super zaxxon	145 F
(D) Up'n'down	149 F
Air wolf	88 F
Archon	125 F
Attack of the mut. camels	119 F
Ballblazer	110 F
Beach head (disk)	148 F
Blue max 2001	99 F
Boulderdash	109 F
Bounty bob strikes back	95 F
Bruce lee (F)	125 F
Caverns of kafka	95 F
Chopsuey	115 F
Colourspace	119 F
Conan (disk)	160 F
Décathlon (cart) (F)	198 F
Décathlon (F)	125 F
Dig dug	103 F
Dropzone	121 F
Electra glide	91 F
Encounter	99 F
F-15 Strike eagle	145 F
Forbidden forest	95 F
Fort apocalypse	99 F
Ghost chaser	99 F
Ghostbusters (VCS2600)	160 F
Hard hat mack	113 F
Hulk	126 F
Jump jet	100 F
Lode runner	278 F
Melt down	99 F
Mercenary	102 F
Mig alley ace	99 F
Miner 2049	145 F
Mr Do	99 F
Nato commander	99 F
One on one	113 F
Pac man	99 F
Pole position (F)	99 F
Print shop	278 F
Rescue on fractalus	99 F
Smash hits vol.1	165 F
Smash hits vol.2	165 F
Smash hits vol.3	165 F
Solo Flight	135 F
Space shuttle (F) (K7)	125 F
Spider invasion	120 F
Spiderman	127 F
Spitfire ace	99 F
Spy vs spy	108 F
Spy's demise	115 F
Super zaxxon	99 F
The e factor	120 F
Théatre europe	102 F
Up'n'down	99 F
Whirlinurd	135 F
Zaxxon (F)	145 F
Zone ranger (F) (cart)	195 F
BLUE MAX 2001 (D)	146 F
HACKER (D)	128 F
GOONIES	100 F
MORDON'S QUEST	69 F

APPLE II

Cours de solfège apple d	231 F
Désigner's pencil (F) (D)	249 F
Ghostbusters (F) (D)	249 F
Hero (F) (D)	249 F
Pitfall II (F) (D)	249 F
Space shuttle (F) (D)	249 F
The tracer sanction (F) (D)	249 F

ATARI 520 ST

Biorythme	179 F
Lands of havoc	206 F
K RAM (D)	261 F
K SEKA	305 F

Siret 875 871 725 00011 •

BON de COMMANDE

à envoyer à :

GUILLEMOT
International Software

B.P. 2
56200 LA GACILLY

★ **UN JEU GRATUIT POUR 5 ACHETÉS** ★ **(1) ou 8 F. par jeu à valoir sur votre carte de fidélité.**

TITRES	
Frais Port et Emballage	+ 18 F
TOTAL	

NOM ....

Adresse ....

....

Code postal .... *Ville* ....

Téléphone .... • *Carte de fidélité N°* ......

Ordinateur ☐ C 64 ☐ Spectrum ☐ Amstrad ☐ Thomson mo5
☐ Oric Atmos ☐ ZX 81 ☐ MSX ☐ Atari ☐ Apple II

Je joins ☐ Chèque bancaire
☐ Mandat lettre ☐ Contre rembours.
(Ajouter 15 F de frais)

________ Débitez ma ☐ Carte Bleue VISA ☐ EC Master Card ☐ American Express  ☐ Crédit Agricole

N° ....

Date d'expiration ../.. Signature (Obligatoire)

(1) vous choisissez 6 titres, le moins cher est gratuit — Livraison sous 48 h pour tous les produits en stock — Tous nos logiciels sont garantis un an — Revendeurs, Clubs, nous consulter !

NOUVEAU

COMMANDEZ PAR TÉLÉPHONE avec votre "CARTE BLEUE", votre "EUROCARD" ou votre "CARTE CRÉDIT AGRICOLE"
☎ 99 08 83 54 et 99 08 83 17
de 9 à 19 heures

Pour l'étranger : 35 Francs de port.



1. L'équipe de Tilt. 2. Patrice Desmedt, Marc Florian (Tilt) et Bertrand Brocard (Cobra Soft). 3. Marc Bayle et Laurent Weill (Loriciels), Laurent Broomhead. 4. Pascal Chauveau (Simiv Thomson), Marc Tessier (Canal +). 5. Bernard Blazin (Editions Mondiales). 6. Nathalie Meistermann et Dominique Bovio (Tilt). 7. Claude Moniat, Odile Paget (Ordividuel), Jean-Michel Dardour (Puces et canards), Bertrand Cantié (D'arjuzon-Cantié). 8. France Mérine (Sofitec-Micro lingua). 9. Jean-Bernard Dumas (Run informatique), Jean-Claude Verger (R.C.A.), 10. Danielle Azoulay (F.I.L.). 11. Sylvain Augier (France Inter). 12. Maryse Braillon et Claire Vésine (Tilt).

Le second souffle de l'Oric

Non, l'*Oric* n'est pas mort. La machine qui a servi d'initiateur à bon nombre de programmeurs retrouve une nouvelle jeunesse, aidée par un lifting, une campagne publicitaire en béton, et un nouveau lecteur de disquettes, le « Microdisc ».

Le nouvel *Atmos* possède désormais une prise Péritel avec alimentation intégrée et un système de chargement à partir d'une cassette beaucoup plus fiable. Finis les essais sans fin, et la quête « du » magnétophone qui chargera à coup sûr. Les caractéristiques principales restent inchangées. A mille francs à peine, l'*Atmos* demeure un bon premier ordinateur, qui doit pourtant affronter la concurrence de l'*Atari 800 XL*, vendu encore moins cher que lui (auquel il faut cependant ajouter le lecteur de cassettes spécifique), dont les performances sont supérieures et qui possède des interfaces joysticks intégrées, avantage non négligeable pour tous les amateurs de jeux.
Et pour ne rien laisser au hasard, l'*Atmos* se pare d'un nouveau lecteur de disquettes.
Le format reste le 3 pouces (format choisi également par *Amstrad*). La capacité des disquettes est de 170 K formatés par face. Confortable, sans être extraordinaire. Le lecteur est très silencieux — presque trop, oserait-on écrire. Il faut garder l'œil sur le témoin lumineux ! — et rapide. Le chargement s'effectue à la vitesse d'environ 8 K à la seconde, et la lecture à 15 K à la seconde. Le chargement d'un logiciel paraît presque instantané. Le système d'exploitation est nouveau lui aussi et surnommé « Sedoric » (S.E.D. signifiant Système d'Exploitation du Disque, ou D.O.S. pour les anglomaniaques incurables). Il n'est pas en mémoire morte, et doit se charger avant chaque utilisation du lecteur avec la disquette master.
Le « Sedoric » occupe 20 K en mémoire. Certaines fonctions particulières sont chargées ensuite à la demande, toujours à partir de la disquette master, et cela pour éviter d'encombrer la mémoire.
Le « Sedoric » possède des fonctions intéressantes, et en premier lieu la possibilité de convertir les programmes sauvegardés avec l'ancien DOS V1.1 ou le TDOS en Sedoric. Cette compatibilité avec les anciens lecteurs de disquettes est importante. Autre « plus » un programme de démonstration de fichiers à accès direct, et surtout un Basic étendu comportant



Patrice Desmedt

90 instructions complémentaires. Selon la déclinaison de « Save » choisie, un nouveau fichier portant le nom d'un fichier existant le remplacera, s'ajoutera à lui, ou provoquera l'affichage d'un message d'erreur. Dernière possibilité, très pratique pour les programmeurs : le fichier existant prend une extension « Back » et devient une ancienne version. La nouvelle est sauvegardée indépendamment.
D'autres fonctions autorisent la redéfinition des touches, la gestion des erreurs, la création d'un masque d'écran, etc.
Le transformateur extérieur, qui possède un refroidisseur (alors que sur les anciens modèles, le refroidisseur se trouvait sur le lecteur lui-même) alimente également l'unité centrale. Pour terminer, un conseil : les *Atmos* et les lecteurs de disquettes ancienne manière hantent encore certains étals. Attention de bien acheter les nouveaux modèles ! (Lecteur de disquettes : 2 490 francs avec le « Sedoric ».
Deuxième lecteur : 1 490 francs)

Attention les yeux

Pour en finir avec les yeux de lapins russes et ne plus verser de larmes sur l'écran de son moniteur, New Optical sort une paire de lunettes « spécial programmeur ». Conçues pour protéger des rayonnements nocifs, elles filtreront aussi bien les infrarouges, ultraviolets ou visibles. Malheureusement pour 320 francs on peut se demander si les lunettes de soleil classiques ne font pas aussi bien l'affaire.
Testées une journée entière elles n'ont pas emportées l'adhésion de la rédaction. Le picotement était moindre mais sans plus. En revanche, leur forme Ray Ban transformera à coup sûr l'informaticien sérieux en play boy des plages. Un gadget de plus à conseiller aux habitués des conjonctivites, superflu pour les autres. Les lunettes sont distribuées par Klein Optique,
124, rue Saint-Dominique. Tél. : 45.05.17.91.

Le créateur du mois : Clotilde Marion



Scoop : le créateur du mois porte des boucles d'oreilles en strass et se peint les lèvres en rose. Pas de panique, ce n'est pas un travesti échappé de la « Cage aux Folles III » mais une charmante créatrice de vingt-deux ans. Finie la suprématie des mâles boutonneux. On note à son actif un logiciel d'aventure : **Même les pommes de terre ont des yeux** ***réalisé avec Froggy software sur*** **Apple II.** ***Drôle de titre*** **« l'inspiration m'est venue dans la cuisine un soir froid d'hiver alors que j'épluchais des tubercules »** ***(soupir).*** **« Quant à l'intrigue, je voulais absolument éviter de tomber dans le sempiternel cliché château-fort-princesse blonde, pour trouver un cadre d'actualité. J'ai pensé aux dictatures sud-américaines ».** ***Résultat : trois mois de travail à trois avec Clotilde au scénario et au clavier. Tout le temps réservé à la pratique de son stage de dix mois de programmation (Institut polyinformatique de Puteaux) y est passé. Femme dans un milieu essentiellement masculin, Clotilde doit assurément se sentir aussi à l'aise qu'un panda au zoo de Vincennes. Nenni*** **« je n'ai pas l'impression d'être une chose bizarre. Seul le jeu reste fermé aux femmes, l'informatique plus professionnelle ne l'est pas. Par contre j'ai le pénible sentiment d'être vieille. Tous les programmateurs de jeux ont dix-quinze ans ».**
Pourquoi l'informatique ? **« Après un passage par une école d'attaché de presse, je cherchais un complément de formation plus scientifique, plus rigoureux. L'informatique a été la découverte d'une nouvelle manière d'aborder les maths. Heureusement pour moi, j'ai l'esprit logique ».** ***Pour le moins éclectique, le parcours de Clotilde s'achève aujourd'hui sur des cours du soir de stylisme-dessinateur textile.*** **« Si j'ai enfin trouvé ma voie, je ne laisse pas tomber le reste. Je compte bien utiliser des palettes graphiques ».** ***Clotilde n'a pas d'ordinateur chez elle — pas assez de sous — en revanche elle ne désespère pas de s'en faire offrir un. A bon entendeur, salut.***

Suite page 14

DES NUITS ET DES NUITS DE DÉFONCE.

GINGKO

Virtuoses de la programmation, mordus du clavier, avec le C 128, toutes sortes d'ivresses s'offrent à vous car le C 128, c'est trois ordinateurs en un.

LE C 128 SOUS LE MODE 64.
DES LOGICIELS A HAUTE DOSE.

Pour ceux qui n'ont pas de C 64, cela veut dire d'emblée plus de 6 000 logiciels. Quant à vous, fans du C 64, vous allez pouvoir continuer à vous adonner à vos applications préférées. Le C 128 est 100 % compatible avec le C 64 et ses périphériques.

LE C 128 TRAVAILLE SOUS LE MODE CPM.
LA DOSE DES PROFESSIONNELS.

Une dimension nouvelle : 3 000 logiciels costauds pour faire de vous des professionnels musclés.

LE C 128 : UN BASIC 7.0. LE FLASH.

"Le meilleur basic jamais vu sur un micro-ordinateur" d'après la presse américaine. Le flash ! Une puissance de 128 Ko extensible à 512 Ko, dont 120 Ko utilisables sous basic en configuration standard.
Le C 128 est une drogue dont on peut user sans modération. Attention, les effets dépassent tout ce que vous avez connu à ce jour !

COMMODORE 128. UN BEL AVENIR.



☐ Je désire connaître l'adresse du distributeur Commodore proche de chez moi.
☐ Je désire recevoir de la documentation sur le Commodore 128.

Nom : ________ Prénom : ________

Adresse : ________

________ Tél. : ________

Application : ________

Commodore France - 3, rue du Docteur-Lancereaux - 75008 Paris
Tél. : (1) 45.62.01.09

CHAPEAU COMMODORE !



Programmez vos week-ends. Pour 345 francs* seulement, F.I.L. (France Image Logiciel) vous propose trois super jeux pour votre micro-ordinateur Thomson (T07-70 ou M05).

Week-end sportif avec Numéro 10®: dribblez, feintez, jouez sur la force de frappe et tirez au but ! Vous éprouverez toutes les sensations d'un match de foot en 1ère division avec Michel Platini. Week-end aventure avec Planète Inconnue : votre

end micro

O 10

NCONNUE

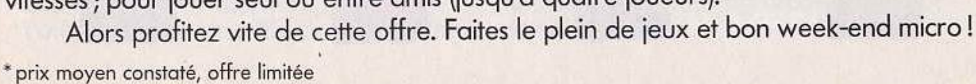
RABBLE

T07/70 - M05

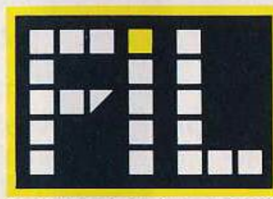
Trois super jeux 345 F*

mission, récupérer un vaisseau orbital sur une planète pleine de dangers. Un jeu passionnant, remarquable par ses qualités de graphisme animé. Week-end intello avec Micro-Scrabble® : un redoutable logiciel qui possède plus de 20 000 mots en mémoire, tire les lettres et tient les comptes de chacun. Quatre niveaux de jeux, 9 vitesses ; pour jouer seul ou entre amis (jusqu'à quatre joueurs).

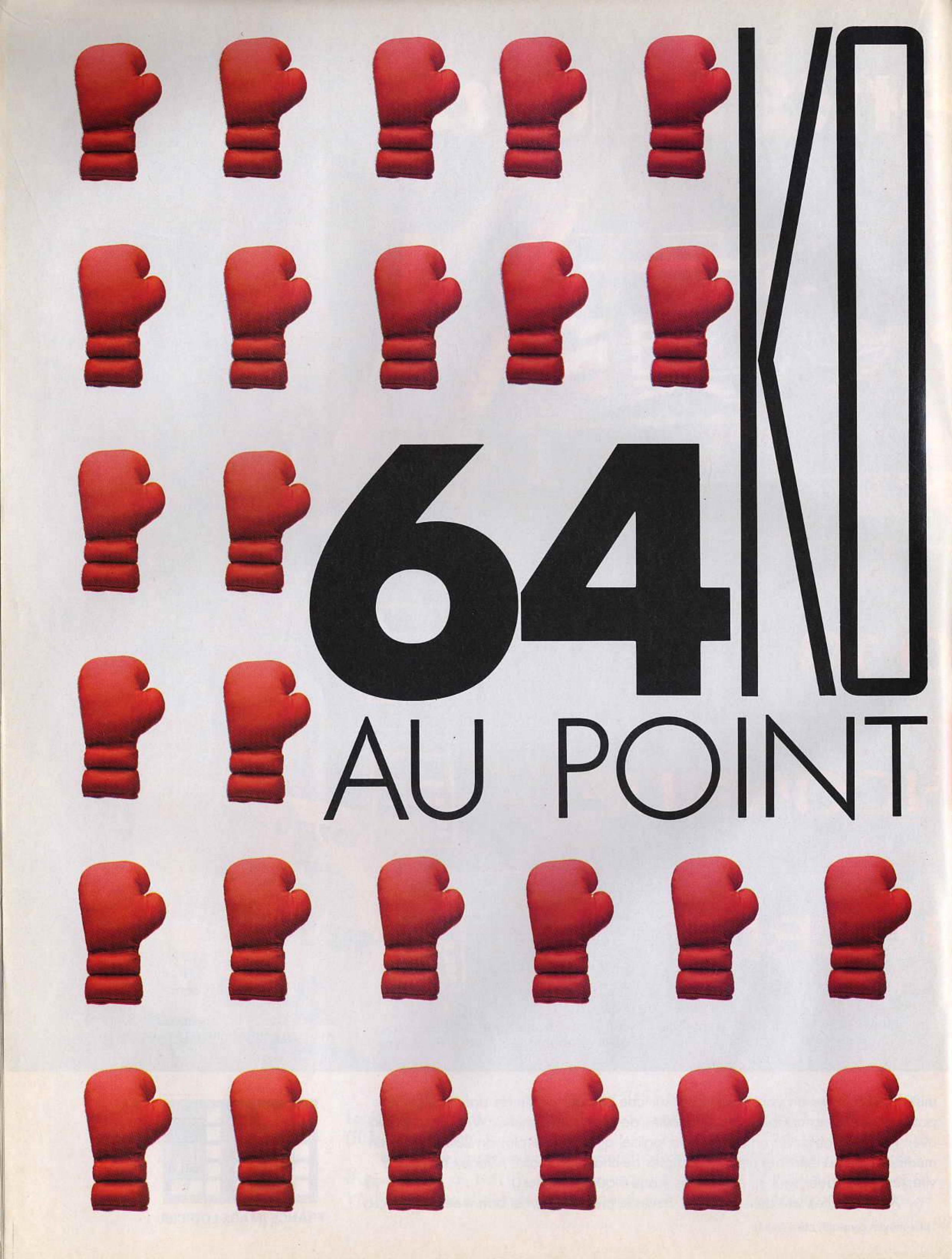
Alors profitez vite de cette offre. Faites le plein de jeux et bon week-end micro !



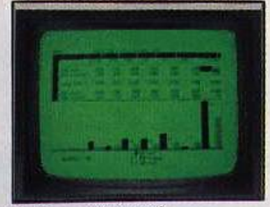
* prix moyen constaté, offre limitée



FRANCE IMAGE LOGICIEL


64KO
AU POINT





Tableur Amsoft



Amsword: traitement de texte aussi complet que facile d'utilisation.



2 690 F*

CPC 464 = MONITEUR + ORDINATEUR + LECTEUR

* Prix TTC avec moniteur monochrome. Avec moniteur couleur 3 990 F.

Le champion de la saison : en 12 mois, il a mis K.O. ses principaux concurrents et pris la toute première place sur son marché. Pourquoi 350 000 utilisateurs enthousiastes pour une machine déjà légendaire ?

Parce que le CPC 464, c'est toute l'idée qu'Amstrad se fait d'un ordinateur : une configuration complète comprenant l'ordinateur avec lecteur intégré, et un moniteur. Vous le branchez, ça marche tout de suite.

C'est aussi l'accès à une magnifique librairie de logiciels sous CP/M*, édités par Amsoft, la division "logiciels" d'Amstrad (plus de 180 logiciels, les meilleurs jeux bien sûr, mais aussi gestion, tableur, traitement de texte, fichiers, éducation, etc.) et par les plus grands éditeurs qui ont naturellement suivi et accompagné cet énorme succès.

Pour exploiter ces milliers de programmes, un lecteur de cassettes à chargement ultra-rapide et la puissance de 64 Ko de mémoire vive RAM, dont 42,5 disponibles pour l'utilisateur. Dans les 32 Ko de ROM, un basic étendu et performant.

Un affichage professionnel de 80 colonnes sur 25 lignes, permettant de définir jusqu'à 8 fenêtres indépendantes.

Sur le moniteur couleurs 640 x 200 points, 16 couleurs affichables parmi 27 disponibles ! Clavier confort : pavé curseur et pavé numérique re-définissable. Son symphonique : 3 voix, 8 octaves, stéréo et H.P. incorporé plus voix de bruitage et sortie hi-fi. Et toutes les interfaces utiles : plus d'un round à jouer, avec sortie Centronics imprimante parallèle, bus Z80 pour interface série RS 232 C et modem, manette de jeu...

Ajoutons la possibilité de brancher un lecteur de disquettes interfacé (1990 F) : une nouvelle dimension accessible, tout de suite.

AMSTRAD

QUALITÉ SPÉCIFICATION PRIX

Merci de m'envoyer une documentation complète, sur le CPC 464.

Mon nom : ____________

Mon adresse : ____________

____

Renvoyer ce coupon à Amstrad France, 72-78 Grande-Rue, 92310 Sèvres.

* Trade Mark Digital Research



Print "couleurs"

Impressions nouvelles : une imprimante gadget pour votre Minitel, une imprimante à jets d'encre pour votre micro.

Mannesman Tally lance une imprimante Minitel couleur pour moins de 3 000 francs. Ainsi, pour pallier à la mémoire volatile de votre écran, elle vous restituera, sur du bon vieux papier, l'horaire de la S.N.C.F. ou autre relevé bancaire. Côté technique cette imprimante par transfert thermique offre huit niveaux de gris ou sept couleurs. Ce type d'impression ménage les tympans. La dimension de l'écran Minitel restitué est de 8,26 sur 10,16 cm sur une feuille 14,8 sur 21 cm, l'entraînement des feuilles simples ou du rouleau est effectué par friction. On est bien sûr très loin du format courrier, ce qui limite l'utilité de cette imprimante-gadget. Valable pour garder les petites informations pratiques. Economique : la mémoire de l'imprimante enregistre la page écran simultanément à son affichage. Il est alors possible de couper la communication dévoreuse d'unités de taxation. Quant à la sauvegarde « couleur » des consultations de banques de données, le plus souvent en noir et blanc, c'est beaucoup plus discutable. Le stockage des informations sur des bandes de papier de ce type est en effet tout sauf ergonomique. Imprimante MT 40. 2 695 francs TTC chez



Mannesman Tally : 8/12 Av. de la Liberté, 92000 Nanterre. Tél. : 47.29.14.14.
Polychrome également, l'imprimante à jets d'encre Canon PJ-1080A offre une qualité nettement supérieure. Un prix aussi puisqu'elle coûte la bagatelle de 7 500 francs hors taxe. Elle s'adresse aux micros ordinateurs, et accessoirement aux Minitel moyennant une interface optionnelle. L'impression à jet d'encre sélectif, outre le graphisme haute définition, 640 points par ligne, permet un fonctionnement quasi silencieux, moins de 57 décibels. On retrouve les sept couleurs de la MT 40 : jaune, bleu, rouge, vert, magenta, cyan et noir. Dernier atoût : l'impression des transparents pour rétroprojecteurs qui fera la joie des professeurs en amphithéâtre. Le modèle standard possède une interface parallèle 8 bits (Centronics), compatibilité avec la plupart des micros, et en option une interface série RS232C. Le jeu de caractères est composé des 96 caractères ASCII et de 64 caractères spéciaux. Voilà qui mettra un peu de couleurs dans la grisaille des rapports d'entreprise ou qui fera la joie des artistes du point par point.

Las Vegas



« Las Vegas », une nouveauté Infogrames nous est parvenue trop tard pour un test véritable. La première impression est très bonne. Graphisme « Grand cru », facilité de mise en œuvre, scénario original. Pour TO/70, MO5 et TO9.

Allo, Apple?

Les possesseurs d'*Apple II +* ou *IIe* peuvent se réjouir : la carte « Emutel » leur permet désormais de communiquer avec d'autres *Apple* pour transférer programmes Basic ou Assembleur et fichiers. Le débit s'effectue à la vitesse de 1 200 bauds (spécification V 23). Cette carte fonctionne aussi en émulation Minitel (1200/75 bauds). Le passage de l'un à l'autre mode se réalise malheureusement en poussant un commutateur de la carte, ce qui oblige alors à retirer le couvercle de l'appareil à chaque fois. Un logiciel de communication est fourni avec la carte. Ce logiciel bien réalisé autorise la composition manuelle ou automatique des numéros, avec sauvegarde des numéros les plus fréquemment utilisés. Toutes les touches de contrôle du Minitel sont disponibles et la disposition adoptée est ergonomique. De plus il devient possible de sauvegarder sur disquette une page écran pour la rappeler plus tard, ce qui permet de diminuer le coût de la communication. Un bon modem de fabrication française, à un prix tout à fait attractif. (SOS Computer ; Prix : 1 495 F)

Livres et micro

France high tech : cultures in vitro, holocinéma, C.A.O., optronique, océanographie... plein feux sur la France qui innove. Une enquête vivante truffée de témoignages et d'informations menée par l'équipe d'« Autrement ». Autrement Editions, 296 pages, 85 F.
MO 5 et TO7/70 pour tout petits. Daniel Nielsen : cet ouvrage comporte seize programmes éducatifs en Basic pour les enfants de quatre à sept ans. Les instructions sont simples, en revanche les explications s'avèrent un peu trapues pour les bambins. Editions du PSI, 165 pages, 120 F.
MO 5 et TO7/70 à l'école. Daniel Nielsen. Vingt et un programmes en Basic pour les enfants de six à douze ans du style soustractions ou lecture rapide. Editions du PSI. 191 pages, 130 F.
MO 5 et TO7/70 pour réussir en CM1. Daniel Nielsen. Dix-sept programmes de français, mathématiques, histoire-géographie et sciences. Il est préférable d'avoir quelques notions de programmation
Destination collège. Daniel Nielsen. C'est reparti avec dix-sept programmes d'éveil, de calcul et de français niveau CM2 pour la famille Thomson. Des explications particulièrement claires, mais une présentation tristounette. Editions du PSI, 219 pages, 110 F.
Maths et Thomson en sixième. Jacques Deconchat. Les quatre-vingt-cinq programmes Basic proposés dans ce manuel se répartissent en trois catégories : programmes enseignants permettant de tester les connaissances de l'élève, utilitaires destinés aux révisions des élèves, programmes élèves témoignant des possibilités d'un ordinateur. Bien, mais un peu sec. Editions du PSI, 162 pages, 100 F.
EXL 100 à l'école. Daniel Nielsen. Une vingtaine de programmes destinés aux enfants de cinq à douze ans qui vont du jeu de Kim musical à la reconstitution de texte. Editions du PSI, 206 pages, 120 F.
Profs-Assistance, programmes en Basic sur MO 5, TO7/70 et Apple II. Daniel Nielsen. L'ordinateur à l'école ce n'est pas seulement pour les élèves, c'est aussi pour les profs. Qu'est-ce qui est plus fastidieux que calculer une centaine de moyennes ou gérer une documentation personnelle ? Voici une dizaine de programmes bien ciblés destinés à faciliter la vie des enseignants. Editions du PSI, 189 pages, 110 F.

Sinclair news

Logisoft propose pour la gamme Sinclair trois produits qui ont retenu notre attention. Pour le *Q.L.* tout d'abord, un module d'acquisition vidéo permet désormais de numériser des images provenant de toute source fournissant un signal vidéo standard : caméra vidéo ou magnétoscope. La définition obtenue dépend du mode choisi. Ainsi dans le mode 8, on aura une image noir et blanc composée de 256 × 256 points avec huit niveaux de gris. En ▸

couleur, on choisira entre un mode offrant une palette de 125 couleurs avec une définition de 128 × 128 points ou une palette plus réduite de huit couleurs avec 256 × 256 points sur l'écran. Une caméra noir et blanc suffit car l'acquisition des couleurs se fait au moyen de trois filtres colorés placés successivement sur l'objectif. Enfin, il devient possible de compacter une image pour lui faire occuper en mémoire la moitié environ de ce qu'elle occupe normalement (gain de 16 K par image). Prix : 3 700 F.
Tous ceux qui programment en Assembleur sur *Q.L.* vont se réjouir. Le livre « Le Desassemblage de la ROM du QL », en français, leur fournit la liste détaillée et expliquée de toutes les routines de la ROM, indispensables pour une programmation évoluée et adaptée. (Auteur : L. de Bursac ; Editions Logisoft ; Prix : 195 F). Passons aux utilisateurs de *Spectrum*. Le logiciel *Trans-express* de Romantic Robot, autorise un transfert facile de tous les logiciels protégés du commerce sur cassette, Microdrive, Wafadrive ou lecteur de disquettes Microdrive compatibles comme le Discovery 1. Seule exception pour les logiciels qui n'utilisent pas le format standard d'enregistrement. A n'utiliser bien sûr que pour effectuer la copie de sauvegarde autorisée par la loi. (Prix : 195 F).



Le jeu câblé

Les cloches carillonnent : le jeu de la troisième génération — à distance — vient de pousser ses premiers vagissements. De fameuses marraines.

L'audiovidéographie interactive, un nom barbare pour une technique qui risque de révolutionner le monde du jeu à distance. Le vidéotex en tremble. Imaginez un serveur qui vous balancerait des séquences sonores et des images dignes du meilleur compact disc par la voie hertzienne. Vous y êtes. Trois voies de transmission peuvent être utilisées : le réseau téléphonique commuté (l'image est envoyée sur une ligne, le son sur l'autre), les réseaux de vidéocommunication (l'image passe sur la ligne 4800 bits du vidéotex et le son sur la ligne téléphonique) et enfin les réseaux numériques à 64 bits/s (le son et l'image sont véhiculés par la même liaison câblée). Reste que pour réceptionner le tout il vous faudra investir dans un terminal graphique plutôt chérot. C'est à IMEDIA que nous avons vu fonctionner les premières applications réalisées en liaison avec le CCETT et l'INA. Su-per-be.
Pour les mordus du jeu d'aventure et de la BD style Hergé, « Shangaï-Paris » est un morceau de roi : 630 images, 2 heures de son, 54 parcours différents, 140 situations de choix, plus trois kilos d'humour et deux onces de petites culottes. Deux heures plus tard, *Tilt* était encore à tourner dans les rues d'Omsk avec sa coéquipière nymphomane.
« Silence, on brûle » tape carrément dans un autre style. Le but du jeu : sortir de son

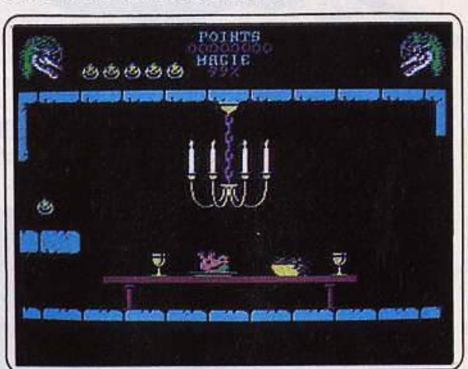


modeste trois pièces en flammes. Chaque décision ralentit ou accélère la progression de l'incendie comme dans la réalité. Autant vous prévenir, on en réchappe rarement.
« Balageste » vous ouvre les portes de la première boîte de nuit éducative. En deux mots il s'agit de retrouver l'expression qui correspond à certains gestes du style « on se casse » ou « les boules ». Plus classiques « Le cœur » s'adresse aux bambins des classes primaires. Mickey mouse les entraîne à la découverte des ventricules et des veines caves. Vivement demain.

3,5 pouce pour Apple II

La société Apple, consciente de la lenteur et du manque de capacité des lecteurs de disquettes 5 pouces 1/4 s'interfaçant avec *Apple II*, vient de commercialiser un lecteur de disquettes 3,5 pouces pour ces machines. Ces drives, d'une capacité de 800 K chacun sont nettement plus rapides. Ils sont gérés directement par Prodos. Cependant un inconvénient de taille persiste : le Prodos enregistré sur disquette 5 pouces 1/4 ne reconnaît pas ces drives. Il vous faudra donc racheter un Prodos sur disquette 3,5 pouces, ce qui paraîtra sans doute franchement désagréable à ceux qui disposent déjà d'un Prodos, puisque le prix de ce système d'exploitation vient s'ajouter à celui des lecteurs. Autre inconvénient, les logiciels sont, au moins pour l'instant, tous sur l'ancien format. Celui-ci semble avoir encore de beaux jours devant lui, malgré ses défauts.

S.O.S. citrouille



Cauldron II, ***va sortir sur nos écrans*** **(C 64 et Amstrad).** ***Devinez comment cela s'appelle : « La citrouille contre-attaque ». Dans les 128 pièces du château de la sorcière maléfique, dame citrouille erre, la vengeance au cœur, à la recherche du chaudron qui lui permettra enfin de tuer l'horrible despote. Les graphismes sont à la mesure du premier épisode. Gargouilles et ricanements garantis.***


COMMANDO
Japan Capsule Computers (UK) ©1985
SUPER JOE, SOLDAT DE PREMIERE CLASSE MENE UNE BATAILLE SOLITAIRE CONTRE DES FORCES SUPERIEURES ECRASANTES. TOUTE L'ACTION ET LA TENSION DU NUMERO UN MONDIAL DES JEUX D'ARCADE.
Available for-
Spectrum
Commodore
64
Amstrad/
Schneider
and BBC.
elite
VENTE UNIQUEMENT AUX REVENDEURS. DISTRIBUTEUR : INNELEC. TÉL. : (1) 48.91.00.44

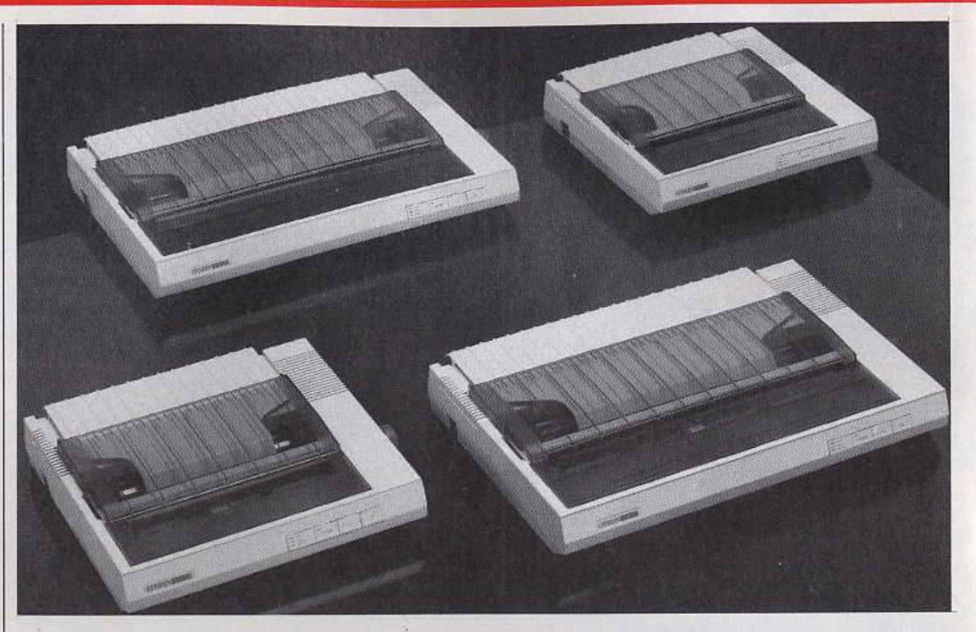
Carte à puce



A mi-chemin entre la cartouche et la disquette, la carte à mémoire — Smartcard pour les uns, IC pour les autres — a fait son entrée en France dans l'univers des jeux. Les heureux bénéficiaires de cette primeur : tous les *M.S.X.*

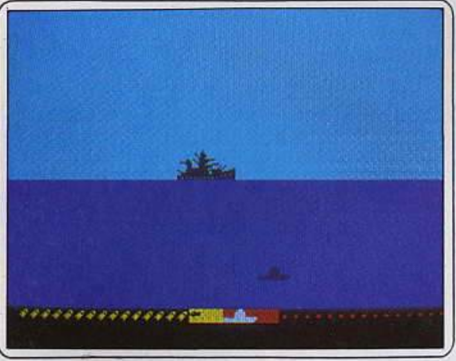
Il y a du Japon dans l'air. Conçue par Mitshubishi et Astron International, l'Astron softcard, moins onéreuse et plus robuste que la carte à puce, traditionnelle utilisée souvent comme carte de crédit, est distribuée dans l'hexagone par Cameron S.A.R.L. Ses avantages ne se comptent plus : encombrement réduit, chargement instantané, sécurité vis-à-vis du piratage (hé, hé), prix de revient inférieur aux ROM-packs... Standardisée sur une configuration à 38 fiches, dont 32 devraient devenir le standard international, elle offre une capacité actuelle de 32 K octets. Les 128 K octets ne sauraient tarder. Ses applications interviennent dans quatre domaines qui vont de l'emmagasinage de mémoire (P.C., appareils de télécommunication), à l'identification (clefs de sécurité, bornes d'achat) en passant par la synthèse vocale (appareils d'avertissement sonore, jeux) et l'instruction (robotique, réservoir de caractères pour imprimeur). Les ambitions sont à la hauteur des domaines de diffusion. Les ventes d'Astron softcard en Europe devraient s'élever à deux millions d'unités en 1986, quatre millions en 1987, rien que pour le marché des ordinateurs familiaux. Toutes les machines sont touchées à court terme, d'*Apple* à *Commodore* sans compter *Amstrad, Sinclair* et *I.B.M. PC*. Reste qu'il faut encore un adaptateur pour faire marcher le tout, disponible au prix de 99 F. Neuf titres de qualité moyenne tournent actuellement sur *M.S.X.* Il s'agit de *Barnstormer, Backgammon, Shark Hunter* (199 F) ; *Choro Q, Chack'n pop, Xyzolog, Sweet acorn* (159 F). Pour un set de deux jeux plus adaptateur il vous en coûtera 399 F. Roland Moreno, le papa de la carte à mémoire, fait des émules. Dommage qu'ils viennent de l'empire du soleil levant. Caméron S.A.R.L., 83, rue Michel-Ange, 75016 Paris, 46.51.29.77.

Montre moi ton imprimante



Derrière la montre du bégayant Francis Perrin se cache le premier producteur mondial de montres qui emploie 10 000 personnes et possède plus de dix-sept filiales. La maison mère japonaise, qui produisait déjà depuis quinze ans des imprimantes, lance une offensive sur le marché européen en créant une nouvelle filiale Citizen Europe Limited. Leur objectif n'est pas modeste : dominer le marché européen. Le coup d'envoi : cinq imprimantes matricielles à aiguilles dont ils comptent vendre plus de 20 000 unités d'ici mars 86 entre la France, l'Allemagne et la Grande-Bretagne. En 80 colonnes deux modèles sont proposés : la MSP 10 à 5 100 francs hors taxe et la MSP 20 à 7 125 francs HT compatibles I.B.M. et Epson. Les vitesses oscillent entre 200 caractères par seconde pour l'impression rapide et 40 caractères par seconde pour la qualité courrier. Dans les grandes largeurs le modèle MSP 15 à 6 270 francs HT et MSP 25 à 8 700 francs HT impriment en 136 colonnes. Beaucoup plus accessible la LSP 120D est en vente à 2 750 francs HT. Avec son interface parallèle, ses 80 colonnes et ses 120 caractères par seconde (30 en qualité courrier) la petite dernière offre un très bon rapport qualité/prix. Les Citizen sont distribuées en France par Geveke Electronique (47.80.96.96) et MBM (48.25.50.10).

Le super-flop du mois : Midway



Il est des logiciels que les éditeurs se devraient de refuser catégoriquement.* Midway *est de ceux-là. Que son auteur retourne à ses chères études et apprenne un tant soit peu la programmation, s'il persiste à vouloir concevoir des logiciels. 100 % Basic,* Midway *est tout juste du niveau des programmes que l'on trouve à la pelle dans les revues spécialisées. Et encore, il est sans doute assez facile de rencontrer mieux.

Midway *rappelle, en beaucoup moins élaboré, « Bataille navale » sur Vidéopac Philips. A partir d'un bâtiment de surface, il faut torpiller des sous-marins et abattre des avions. Il suffit d'anticiper leur marche, et de tirer au bon moment. Simple comme bonjour, et passablement monotone. Les tirs ennemis, de leur côté, s'évitent sans difficulté. Le graphisme d'une simplicité biblique, l'animation — mais peut-on vraiment parler d'animation ? — désastreuse (le navire traverse l'écran par bonds successifs), tout concourt à provoquer la fuite devant* Midway. *Seule note passable : les bruitages. Oublions vite, très vite, ce pseudo-logiciel, qui n'a rien à voir avec le wargame* Battle for Midway *de chez* P.S.S./*Ere informatique, et rechargeons une fois encore* Thesaurus, *un excellent jeu de rôle/aventure entièrement graphique pour* MO 5, *du même éditeur* Minipuce. *(Cassette* Minipuce *pour* EXL 100. *Prix : B)*

Droit de réponse

Ce jeu sans prétention, nous l'avons accepté très peu de temps après la commercialisation de l'EXL 100. La mise en œuvre de bons logiciels nécessite beaucoup de temps et nous devons reconnaître que les propositions de programmes que nous avons eues immédiatement après la sortie de cette machine n'ont pas les qualités de *Neurone, AT1 42, Albenubi*... édités un an après. Néanmoins, nous maintenons *Midway* à notre catalogue car il a le mérite d'être accessible à de jeunes enfants. Quant à *Thesaurus*, nous voudrions préciser qu'il est prévu pour les versions *Thomson TO7+16K, TO7/70, MO5* et compatible *TO9* en version Basic *TO7/70*. Minipuce - 36, Domaine de la Boissière. 78890 Garancières.

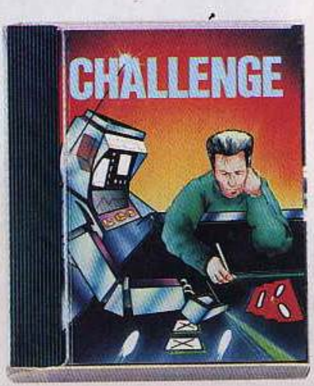


VOTRE ORDINATEUR EN FÊTE...

CHALLENGE

Résistance, poursuite effrénée, succession de défis, contre l'ordinateur ou un adversaire. 99 variantes et possibilité de créer ses propres tableaux.

TO7 + 16K
TO7 70
MO5





LUTINS

Tels les "sprites", les lutins envahissent votre écran. Une garden-party vous est proposée mais vous pourrez aussi définir, sans limites, votre propre univers de jeu.

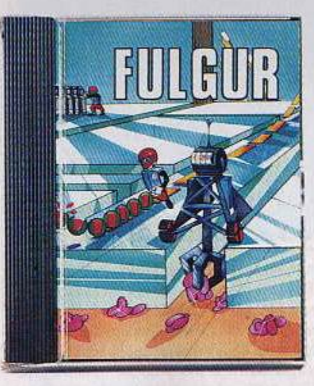
TO7 + 16K
TO7 70
MO5

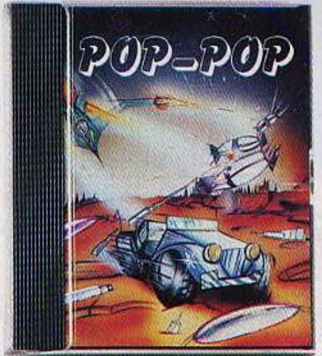
Primé au festival du logiciel en Avignon

FULGUR

Mission intergalactique sonorisée, pour 1 à 6 joueurs, comportant 4 activités différentes avec 9 niveaux de difficulté.

TO7 70
MO5





POP POP

Aux commandes de votre buggy, résistez avec vigilance et rapidité dans un environnement hostile. La vitesse accentue le niveau de difficulté .

TO7 + 16K
TO7 70
MO5

3e prix au festival de la jeunesse et de l'informatique.

2e prix au festival de la jeunesse et de l'informatique.

SOS SPACE



THESAURUS



PLANETE MORTE



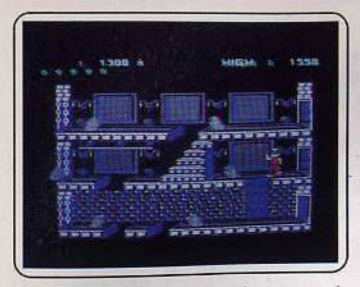

SUPER JIMMIE



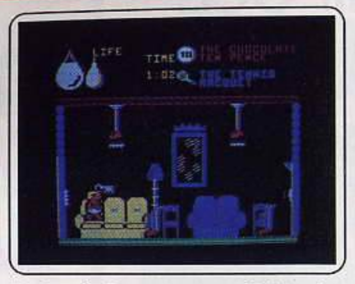
Tous ces logiciels existent pour matériel Thomson.
Distribués par Vifi International et Cadre.

MINIPUCE *36, domaine de la Boissière • 78890 Garancières • Tél. 34.86.51.13*

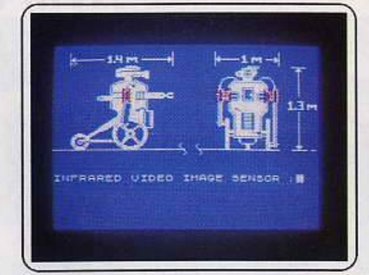
BODERMA



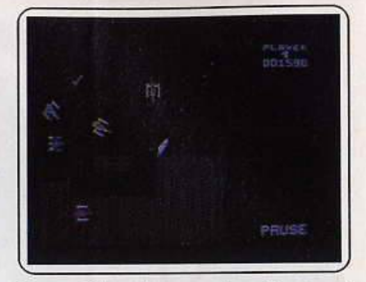
Ghost Chaser : le but est de capturer le maximum de fantômes dans les couloirs hantés d'un manoir. Pour ce faire, il faut se réapprovisionner sans cesse en ectoplasmes. Harry saute, grimpe ou s'accroupit à l'envie. Pour les fanas du joystick. (K7 Advantage Artwork pour *C 64*. Prix : B. Intérêt : ★★★★).



Herbert's Dummy rum : Herbert s'est égaré au rayon jouet du grand magasin. Ramenez-le à ses parents avant 5 heures 30. Des meubles à l'alimentation ce roi Mimosa sème la catastrophe sur son passage et reçoit une avalanche d'objets en tous genres. Mignon et amusant. (K7 Mikro Gen pour *Amstrad*. Prix : n.c. Intérêt : ★★★).



Hacker : à la suite d'une fausse manipulation sur votre ordinateur, vous vous trouvez connecté à un réseau. Quel est-il et que contient-il, voilà ce qu'il faut découvrir en faisant sauter un à un les verrous de protection. Un jeu original de simulation de piratage. (K7 Activision, pour *Spectrum*. Prix : B. Intérêt : ★★★★).



Space Pilote II : votre astronef reste seul face aux nombreux appareils ennemis. De l'action à revendre dans cette guerre spatiale. Pressez la gâchette et tâchez d'éviter les missiles et soucoupes de l'envahisseur. Un scénario vieux comme le monde où l'imagination a bien du mal à suivre... (K7 Anirog pour *C 64*. Prix : B. Intérêt : ★★).

Coup d'œil

Les toutes dernières nouveautés du mois, en un bref panorama. Pour ceux qui veulent tout savoir et se doivent de tout essayer. Parmi ces logiciels tous ne sont pas promis au même avenir. Voici l'avis de nos spécialistes.



Dynamite Dan : la mongolfière a atterri sur le repaire ennemi. A travers le dédale des salles D.D. récupérez les huit batons de dynamite qui lui permettront de faire sauter le coffre, de s'emparer des plans et de repartir. Un bon jeu de collecte à salles multiples. (K7 Mirrorsoft pour *Amstrad* et *C 64*. Prix : A. Intérêt : ★★★★).



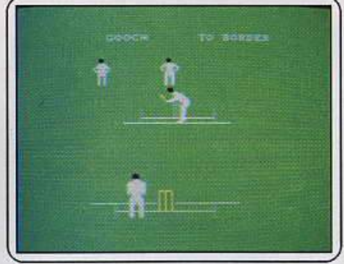
Monty on the run : la célèbre taupe doit parcourir 49 tableaux avant de retrouver sa terre natale. L'effort a été porté ici sur le rythme effreiné de l'action que soutient une superbe musique. Précision et réflexes sont requis. (K7 Gremlin Graphics pour *C 64*, *128*, *Spectrum* et *Amstrad*. Prix : B. Intérêt : ★★★).



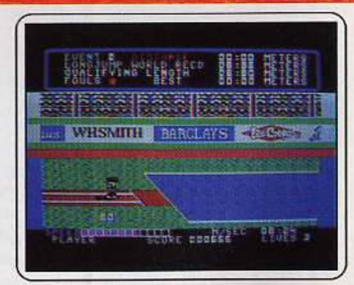
Football : associé au loto sportif, ce programme gère les résultats et données des saisons sportives des dernières années et propose plusieurs options : lecture des résultats, affichage du classement etc. Réservé aux amateurs. (K7 Micro programmes pour *MO 5* et *TO7/70*. Type : gestion sportive. Prix : B. Intérêt : ★★★).



On Track Racing : Ma oui Gino, c'est reparti pour la plou belle course dé notre carrière. Au choix dix circuits à sillonner en réalisant le meilleur temps ou kilométrage. Pour cette course en duo, trois pilotes sont proposés avec leurs points faibles et leurs spécialités. (K7 Gamestar pour *C 64*. Prix : D. Intérêt : ★★★).



Test Cricket : après avoir composé les équipes, vous pouvez à volonté choisir de tenir la place du batteur et du lanceur ou au contraire vous contenter de laisser jouer l'ordinateur. Vous guiderez alors sa tactique pour que son jeu soit plus ou moins agressif. (K7 Audiogénic, pour *Spectrum*. Prix : B. Intérêt : ★★★★).



They sold a million : la mode est lancée. Les compilations pleuvent. C'est la nouvelle manière de brader les titres en fin de course. Au programme : *Beach-Head* (n° 1) et *Sabre Wulf* en vedette, *Daley Thompson's decathlon* en « américaine », et *Jet set Willy* en remplissage. (K7 The Hit Squad pour *Amstrad*. Prix : B. Intérêt : ★★★★).



Le diamant de l'île maudite : l'un des plus grands succès de l'*Oric* passe sur *Amstrad*. Les deux versions se ressemblent à s'y méprendre. On aurait pu espérer mieux, mais les graphismes de ce jeu d'aventure étaient de très bonne qualité pour l'*Oric*. (Cassette Loriciels pour *Amstrad*. Prix : B. Intérêt : ★★★★★)



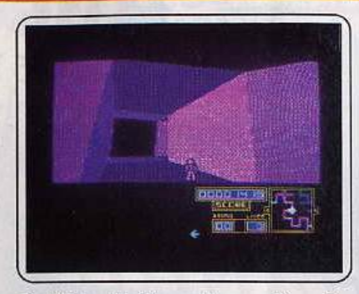
Microcosm : jardinier ailé vous virevoltez de sapin en bégonia. Tout en évitant des insectes mutants vous les aspergez d'engrais. Seule une action à la base de la plante est bénéfique. Banal mais difficile et stimulant. Le graphisme est moyen. (K7 Firebird pour *C 64*, *Amstrad*. Prix : n.c. Intérêt : ★★★).



Underwurdle : le précurseur du jeu d'aventure graphique passe enfin sur *C 64*. A vous les joyaux mortels cachés dans les entrailles de la terre, et les éruptions volcaniques. A partir du 28e niveau vous risquez la dépression nerveuse. De beaux graphismes. (K7 Firebird pour *C 64* et *Spectrum*. Prix : B. Intérêt : ★★★★★).



Hero of the Golden Talisman : vous devez dénicher les cinq morceaux d'un talisman enfoui au plus profond de la terre sous la garde démoniaque d'un magicien fou et de monstres moches. Rivières souterraines, cordages, grilles et clés constituent votre lot quotidien. Dur mais bête. (K7 Mad Games pour *C 64*. Prix : A. Intérêt : ★★★).



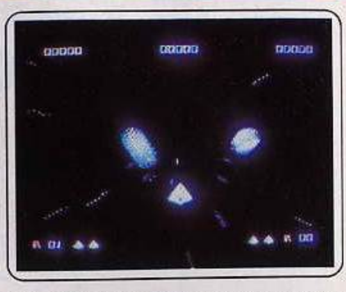
1 of the Mask : perdu au milieu d'un gigantesque labyrinthe, votre seule planche de salut réside dans la construction d'un robot dont vous trouverez les pièces détachées de ci, de là. A vous de les assembler dans l'ordre. Un jeu de labyrinthe au relief bien rendu. (K7 Electric Dreams, pour *Spectrum*. Prix : B. Intérêt : ★★★★).



On the run : votre mission : récupérer les six flasques renfermant une substance chimique mortelle. Il suffit de tuer tout ce qui bouge et de ramasser les objets inertes dans le labyrinthe de verdure. Le graphisme est grossier et le thème poussiéreux. Trop simple. (K7 Design Design pour *Amstrad*. Prix : A. Intérêt : ★★).



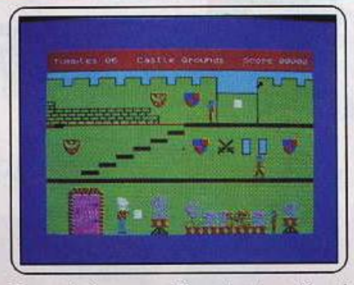
Glass : une nouvelle fois, vous voici aux commandes de votre vaisseau pour atteindre les cités ennemies. Ce jeu se distingue par la richesse et la variété de ses écrans. De plus le graphisme superbe contribue encore au plaisir du jeu. Un bon logiciel de combat spatial (K7 Quicksilva pour *Spectrum*. Prix : B. Intérêt : ★★★★).



Crazy Comets : ça tourne aux pays des constellations sur une musique bien réalisée, le jeu tient en quelques pétarades de tir-laser. Explosions en tous genres, feu d'artifice à gogo... Un graphisme réussi pour un thème super-classique. C'est tout bête et on aurait pu ne pas y penser... (K7 Marteck pour *C 64*. Prix : B. Intérêt : ★★).



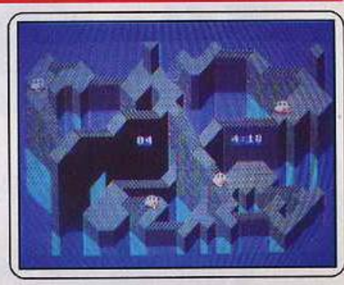
Riddler's Den : pour financer sa prochaine expédition, Trunkie a pénétré dans les cavernes pour y collecter différents objets de valeur. Il lui faudra parfois résoudre des énigmes pour poursuivre son chemin. Un jeu mi-aventure, mi-action, doté de quelques graphismes superbes. (K7 Electric Dreams, pour *Spectrum*. Prix : B. Intérêt : ★★★★).



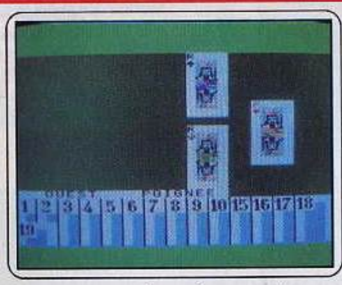
Rupert : le pauvre Rupert est resté seul alors que tous ses amis sont allés s'amuser chez le marchand de jouets. Pour les rejoindre, il faut récupérer toutes les invitations disséminées dans les 32 écrans constituant le château. Un amusant jeu d'action. (K7 Quicksilva pour *Spectrum*. Prix : B. Intérêt : ★★★★).



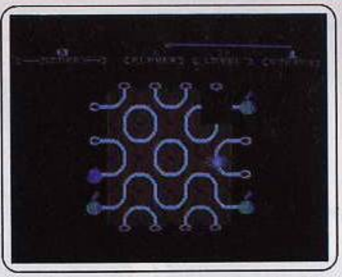
3 D Voice Chess : adaptation de l'échiquier bavard et en relief du *Spectrum*. Pour les joueurs débutants et moyens. Sept niveaux de difficulté. Bibliothèque d'ouvertures réduite. Combinaisons et sens tactique corrects en milieu de partie. Stratégie médiocre à la fin. (K7 Semaphore pour *Amstrad*. Prix : B. Intérêt : ★★★).



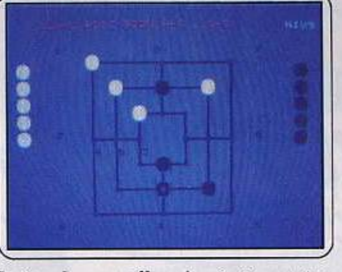
Illusions : les Speeps emménagent sur *C 64* dans un château ayant perdu quelques attraits graphiques par rapport au *M.S.X.* Union, désunion, sauts mémorisés et cube surréel, tout est là. Les Speeps se choquent et s'entrechoquent. Le jeu reste toujours impénétrable. (Disquette Nice Idéas pour *M.S.X.* et *C 64*. Prix : B. Intérêt : ★★★).



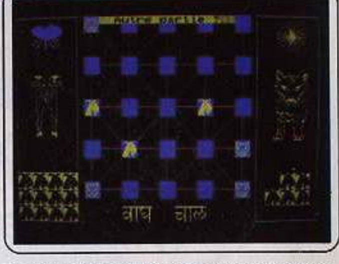
Tarot : prise, garde, garde contre, chasse au petit, tous les frissons du tarot à quatre sont à votre portée. Un jeu de cartes très honnête qui présente la particularité d'être rapide et clair. Une option permet de choisir les cartes de joueurs pour expérimenter différentes tactiques (K7 Nice Ideas pour *M.S.X.* et *VG 5000*. Prix : n.c. Intérêt : ★★★★).



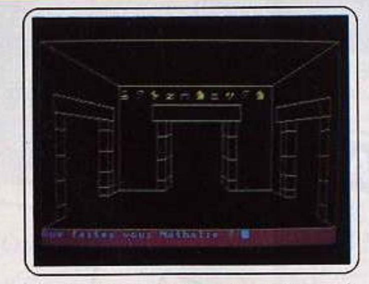
Confusion : une centrale de construction d'explosifs est vouée à la destruction. Votre mission : faire détonner toutes les bombes rencontrées dans les 64 tableaux. Modifiez le labyrinthe qui conduit l'étincelle... Un scénario commun mais une stratégie intéressante. (K7 Data Jet pour *C 64*. Prix : B. Intérêt : ★★★).



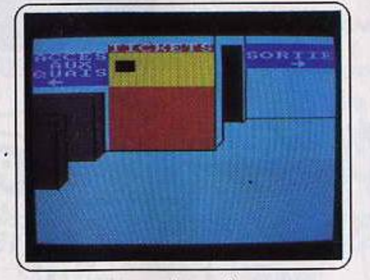
Le jeu des marelles : le principe est simpliste : « manger » les pions de l'adversaire en réalisant des alignements de trois. Seule la possibilité de jouer en 3 dimensions aurait justifié l'adaptation de ce grand classique. Malheureusement il n'en est rien. (K7 Free Game Blot pour *TO7/70* et *MO5*. Prix : n.c. Intérêt : ★★).



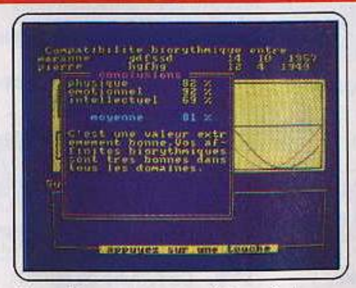
Le tigre et les chèvres : cinq tigres affrontent vingt chèvres sur un damier. Le but : capturer cinq chèvres ou pour les chèvres bloquer les tigres. Bon jeu de réflexion, mais l'ordinateur n'apporte rien si ce n'est le jeu en solitaire. Limité. (K7 Free Game Blot pour *TO7/70, MO5* et *Amstrad*. Prix : n.c. Intérêt : ★★).



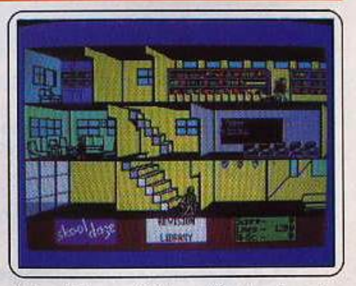
Le spectre d'Anubis : vous partez à la recherche du spectre d'Anubis dans la pyramide de Djeyser. 32 salles. L'intrigue est bien ficelée, mais le graphisme est d'une pauvreté inacceptable sur *Amstrad*. L'effet 3 D, réussi sur *Oric*, paraît ici ridicule. (K7 Micro programme 5 pour *Amstrad*. Prix : n.c. Intérêt : ★★).



Dernier Métro : l'apocalypse est pour demain, le métro est notre seul salut. Amen. Un fou rôde dans les parages menaçant vos chances d'arriver à la station salvatrice. Intrigue très médiocre et humour au ras des paquerettes. Pauvre *Amstrad*. (K7 Micro programme pour *Amstrad* et *M.S.X.* Prix : B. Intérêt : ★★).



Superbio : encore un spécimen de la nouvelle vague des biorythmes qui, pour une fois, ne manque pas d'humour avec dans la rubrique affinités avec votre chérie, des remarques du style « entre vous les matchs ne doivent pas être d'une qualité exceptionnelle ». Rapide, clair mais gadget. (K7 Logi'stick pour *Amstrad*. Prix : n.c. Intérêt : ★★★).



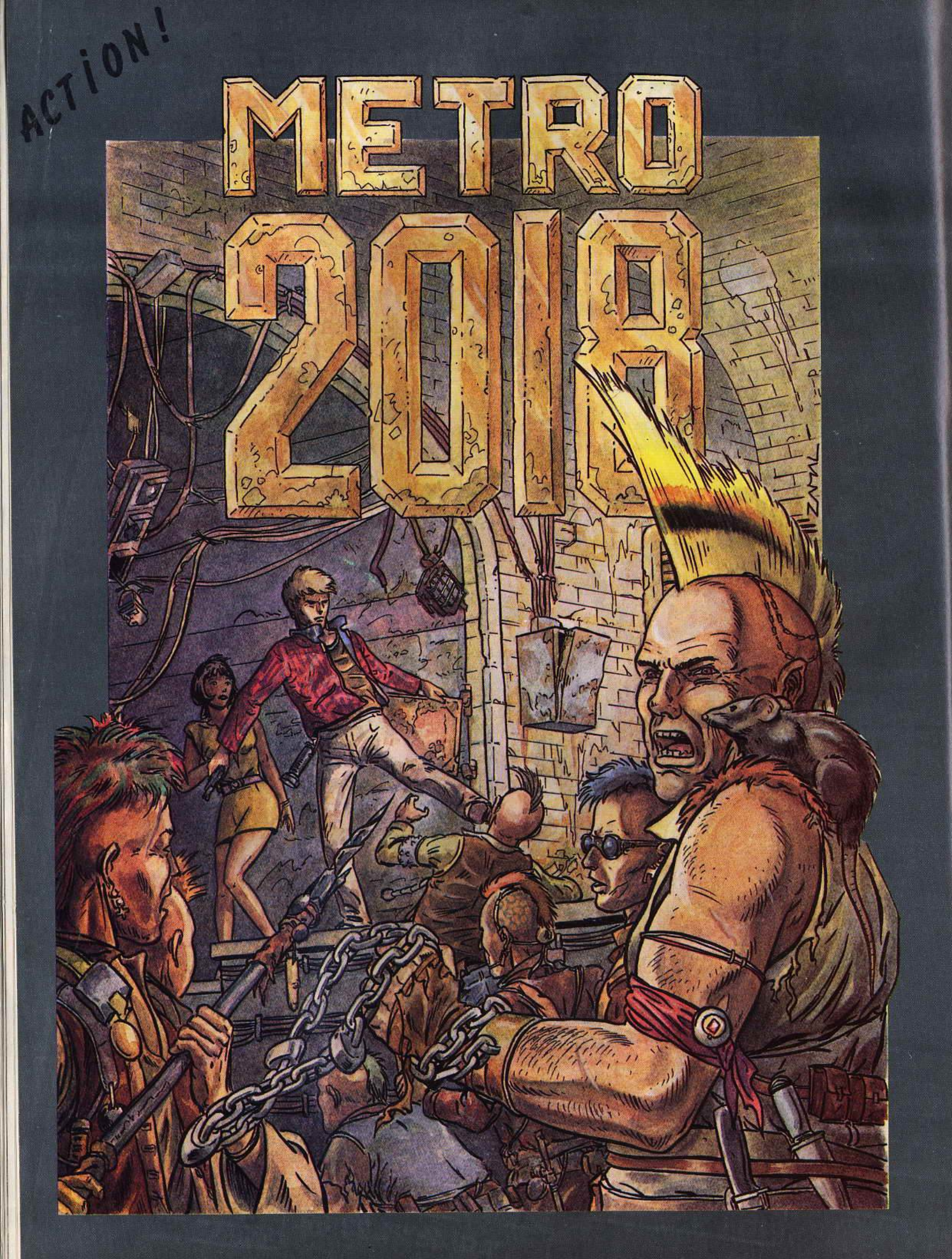
School daze : visiblement l'auteur de ce jeu ultra-rigolo fut un cancre notable. Eric a un bulletin tellement déplorable qu'il décide de le modifier en douce en intimidant ses profs. Ses armes : coup de poings et tableaux noirs. Attention aux 10 000 lignes de punition fatidiques. (K7 Microsphère pour *C 64*. et *Spectrum*. Prix : B. Intérêt : ★★★★).



FAITES COMME LES DUPONT & DUPOND
• • • • SUIVEZ NOUS CHEZ
AMIII INFORMATIQUE
Le cadeau d
Alice
995 Frs
L'unité centrale s
AVEC ALICE 32 :
495 Frs
- Microprocesseur 6803
- 32 Ko de mémoire :
*16 Ko de RAM dont 8 Ko utilisateur
*16 Ko de ROM
JOURNAL
tintin
Alice 32
495 Frs
- Microprocesseur 6803
- 56 Ko de mémoire :
*40 Ko de RAM dont 32 Ko utilisateur
*16 Ko de ROM
NOUVEA
795 Frs
495 Frs
JANVIER 86 — 15% SUR TOUS LES PRODUITS
300 Frs
Lecteur enregistreur de programmes
Imprimante thermique
Adaptateur noir et blanc
Extension mémoire 16 Ko RAM
PRINCIPALES CARAC
- 128 Ko RAM
- Sélection entre 40
- Pavé numérique
- Bibliothèque de s
dBase II (R) etc...
- Extensible jusqu'à
- 100 % compatible
LE SYSTÈME EXL100
Prix maximum 3500 Frs
1. Unité centrale 74 K Octets avec connecteur pour cartouche Rom.
2. Basic étendu 32 K Rom.
3. Clavier junior azerty accentué, sans fil.
4. Moniteur professionnel haute définition, monochrome, avec son et péritel.
5. Lecteur-enregistreur de programmes.
6. Synthétiseur de parole intégré, en français.
7. Autoformation à l'informatique Tome 1, tome 2, tome 3, tome 4.
8. "Faites parler votre EXL" Tome 1, tome 2.
9. Logiciel de jeu : "SUPERBAD"
10. Aide à la création graphique "CRÉAPHIX"
11. Logiciel jeu : "MILLE PATTES"
12. 3 cassettes vierges informatiques
13. Cartouche de jeu : "VIRUS"
14. Cartouche de jeu 3D : "CAP. MENKAR"
15. Livre de 26 programmes de jeux de réflexion et d'action
A PARTIR DE 2690 F TTC
1690,
PH
NOUVEAU!
PAR MINITEL
COMMANDEZ VOS MATERIELS EN FAISANT : LES CATALOGUES "MICRO" TINTIN
LE BON N° ....
Faites-le 36.15.91.77.
COMTLE
ET LE CHOIX 5 «LE JOURNAL TINTIN»
Tapez connexion Fin
Puis tapez
NOM
ADR
VILLE
TE
exelvision



e l'année
Fantastique...
90
ule.
commodore C16
EXCLUSIVITE AMII
Mémoire
RAM 16K standard dont 12K peuvent être utilisés en Basic par l'utilisateur.
ROM 32K avec système d'exploitation et interpréteur intégrés.
commodore
COMPUTER
CHAPEAU COMMODORE!
Lecteur/enregistreur
AVEC
1295. FTTC
LE COMMODORE PLUS/4: UN CONCEPT UNIQUE.
Il est petit, il est puissant (64 Ko RAM de mémoire centrale). Avec ses 4 logiciels intégrés, il fait à la perfection ce dont vous avez le plus besoin: courrier, fichiers, tableaux, graphiques. C'est un "pro" à la maison.
Micro-ordinateur Plus/4
1990 F. TTC
COMMODORE 128
80 colonnes sur écran couleur
CP/M (R) : par exemple, Wordstar (R),
3 500 F TTC.
ec le COMMODORE 64 (Logiciels et périphériques).
1541 COMPATIBLE C+4, 64, 128,
Lecteur de disquettes 5P1/4 2550,FTTC.
CHAPEAU LE COMMODORE 64!
COMMODORE 64: L'ORDINATEUR UNIVERSEL.
Déjà 4 millions d'adeptes!
Caractéristiques: Mémoire 64 Ko RAM, dont 38 Ko utilisateur.
2190. FTTC
MSX - LE NOUVEAU
Le VG8020 a une mémoire vive (RAM) de 80 K octets dont 16K de RAM vidéo, 28.8 K de RAM
1990,- F TTC
Le VG8010 a une mémoire vive (RAM) de 48 K octets dont 16 K de RAM vidéo, 28.8 K de RAM
PHILIPS MSX
AVEC MONITEUR BM7552
BON DE COMMANDE À RETOURNER A AMII-INFORMATIQUE.
163 RUE DE ROME 75017 PARIS
NOMBRE
DESIGNATION
PR/UNIT.
TOTAL
CP
MANDAT CHÈQUE CCP
MODE DE REGLEMENT
PORT
DU
C R
TOTAL TTC
SIGNATURE:
TEL (1) 46 22 22 39


ACTION!
METRO
2018

MICROSTORY 14, RUE DE POISSY 75005 PARIS MÉTRO : MAUBERT-MUTUALITÉ

TEL 43 26 07 98 et 43 25 51 52

MICROSTORY

1986

6 JEUX + 1 MANETTE DE JEU

CPC 464 monochrome

2 690 F

Crédit : comptant 551 F
+ 12 mensualités 210 F

CPC 464 couleur

3 990 F

Crédit : comptant 913 F
+ 12 mensualités 300 F

CPC 664 monochrome

3 790 F

Crédit : comptant 871 F
+ 12 mensualités 280 F

CPC 664 couleur

5 290 F

Crédit : comptant 1121 F
+ 12 mensualités 400 F





PCW 8256 monochrome

6 990 F

(1 unité centrale 256 K + Lect. disk
+ moniteur monochrome
+ imprimante qualité courrier
+ traitement de texte)
Crédit : comptant 721 F
+ 12 mensualités **600 F**



Imprimante SMITH-CORONA	1 950 F
Imprimante EPSON LX80 qual. courrier	3 250 F
Lect.disk Contrôleur	1 990 F
RS 232 C	590 F
Adaptateur péritel MP1	390 F
Adaptateur péritel MP2	490 F
Crayon optique	290 F
Adaptateur 2 joysticks	220 F
Synthétiseur vocal français	640 F
Cable imprimante parallèle	150 F
Disquette 3 pouces	55 F
Les 10	500 F
Boîte rangement disks	195 F



Imprimante DMP 2000	2 290 F
Câble magnétophone	65 F
Synthétiseur vocal Amstrad	410 F
Housses moniteur clavier monochrome ou couleur 464 - 664 - 6128	190 F

UTILITAIRES EN CASSETTES

AMSLETTRES (trait. text.) - C	150 F
GESTION DE FICHIERS - C	150 F
MULTIGESTION - C	195 F
MICROGESTION - C	195 F
GESTION DE STOCK - C	245 F
FASYCALC - C	195 F
D.A.O. (Dessin) - C	115 F
AM STRAM GRAPH (Dessin) - C	130 F
MUSICORE (Synthétiseur) - C	195 F
INITIATION BASIC - C	245 F
AUTOFORMATION ASSEMBLEUR - C	245 F

UTILITAIRES EN DISQUETTES

DATAMAT (gestion fichier français)	450 F
TEXTOMAT (trait. texte français)	450 F
GESTION DE STOCK	320 F
FACTURATION	600 F
D.A.M.S. (ASSEM/DESASSEMB/ MONITEUR)	395 F
C.A.O. (Conception assistée par ordinateur)	360 F
LUDESSIN	225 F
MULTIGESTION + CP GRAPH	295 F
MICROSCRIPT (trait. texte + tableur)	490 F
MICROSPREAD (tableur)	590 F
MASTERFILE (gestion de fichier)	590 F

L'ATARI 520 ST PÉRITEL

(fonctionne en coul. sur votre écran)

GRATUIT POUR TOUT ACHAT DE 5 LOGICIELS, ON VOUS OFFRE 1 POIGNÉE DE JEU



TOUS LES LOGICIELS AMSTRAD SONT LES DERNIERS HITS...

THEY SOLD A MILLION - C/D	115/145 F
GREMLINS - C	109 F
FIGHTER PILOT - C/D	99/189 F
A VIEW TO A KILL - C	135 F
BRIAN JACKSON SUPERSTAR - C	99 F
THE WAY OF EXPLODING FIST - C	115 F
ROCKY HORROR SHOW - C	99 F
IUMPJET - C/D	99/189 F
HARD HAT MACK - C	99 F
RED ARROWS - C	99 F
STARION - C	115 F
BEACH HEAD - C/D	115/175 F
KNIGHT LORE - C	115 F
ALIEN 8 - C	115 F
COMBAT LYNX - C	99 F
GHOSTBUSTERS - C	110 F
DÉCATHLON - C	99 F
RALLY II - C/D	195/260 F
MEURTRE A GRANDE VITESSE - C	18C
MYSTÈRE DE KIKEKANKOI - C	175 F
MACADAM BUMPER - C	180 F
BATTLE FOR MIDWAY - C	149 F
SORCERY - C/D	99/189 F
EMPIRE - C/D	230/340 F
BRIAN BLOODAXE - C	115 F
ARCHON - C	115 F
RAID OVER MOSCOW - C/D	115/175 F
FRANCK BRUNO'S BOXING - C/D	99/145 F
3 D STUNT RIDER - C	105 F
WIZARD'S LAIR - C	75 F
SLAP SHOT - C	115 F
FROGGY - C	99 F
INFERNAL RUNNER - C	140 F
TENNIS 3D - C	150 F
FOOT - C/D	140/260 F
METRO 2018 - C/D	190 F
BOULDER DASH - C	115 F
CHESS - D	145 F
SPY VERSUS SPY - C	99 F
BRUCE LEE - C	115 F
BATAILLE D'ANGLETERRE - C	115 F
CAULDRON - C	99 F

NOUVEAU GRAPHISCOPE 1 490 F TABLETTE GRAPHIQUE DISPONIBLE SUR COMMODORE & AMSTRAD

COMPATIBLES AMSTRAD, ATARI 520 ST

IMPRIMANTE SMITH CORONA D 100 — 2 990 F
traction, friction, 120 cps, 80 colonnes
IMPRIMANTE SMITH CORONA D 200
traction, friction, qualité courrier, 160 CPS, 80 colonnes — 4 650 F
EPSON LX80, qualité courrier, 80 cps, friction — 3 250 F

JANVIER SPECIAL PERIPHERIQUES ATARI 800 XL ET 130 XE NOUS CONSULTER



Configuration livrée complète : 1 unité centrale 512 K + 1 écran monochrome haute résolution + 1 lect. disk 500 K + 1 souris,
+ TOS FRANÇAIS + BASIC AVEC DOCUMENTATION
+ LOGO AVEC DOCUMENTATION
+ ST WRITER AVEC DOCUMENTATION
+ NÉOCHROME AVEC DOCUMENTATION

TOUT UN MONDE DANS UN CADEAU

Coffret

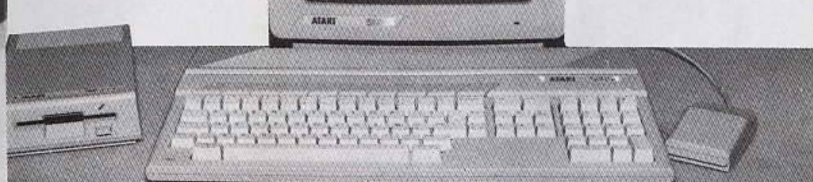
3 990 F

à crédit : **300 F/mois**

A PARTIR DE 450 F PAR MOIS

9 950 F

LE PARI D'ATARI...! 520 ST 9950 F



1 TO7-70 clavier mécanique
+ 1 lecteur de cassettes + 1 basic
+ 1 cube d'initiation basic
+ 1 colorpaint

TO9 8 950 F

Nombreux logiciels disponibles à des prix NOËL

Coffret MO5

1 MO5 clavier mécanique + 1 lecteur de cassettes + 1 crayon optique + 1 Mandragore + 1 Pictor

2 990 F

à crédit : **250 F/mois**

ET LES PREMIERS LOGICIELS DISPONIBLES...

ASSEMBLEUR	600 F
FORTH-LEVEL 1	1200 F
LANGAGE C ATARI	N.C.
EXPRESS (trait. texte)	600 F
PASCAL	1095 F
LANDS OF HAVOC (aventure)	280 F
ZORK (aventure)	475 F
HEX (cubert)	475 F
CHESS (3D)	N.C.
JOUST (arcade)	N.C.
ULTIMA III (aventure)	N.C.
BRATACAX (aventure)	N.C.
MACRO ASS.	900 F
DEGAS	630 F

Interface perrtei : 350 F
Câble imprimante : 350 F

VERSION COULEUR BIENTÔT DISPONIBLE

HORAIRES
Lundi
14 h • 19 h
Mardi/Samedi
10 h • 13 h
14 h • 19 h

MICROSTORY VOUS ADRESSE SES MEILLEURS VŒUX POUR 1986 ET VOUS INVITE A VENIR RETIRER VOTRE CARTE-FIDELITE.

OFFRE 1
1 C128
+ 1 LECT. CASSETTE
+ 5 JEUX
+ 1 MANETTE DE JEU
3 650 F
Crédit : comptant 731 F
+ 12 mensualités 280 F

OFFRE 2
1 C128
+ 1 LECT. DISK
+ 4 JEUX
+ 1 MANETTE DE JEU
5 250 F
Crédit : comptant 1 081 F
+ 12 mensualités 400 F

OFFRE 3
1 C128
+ 1 MONITEUR MONOCHROME
40/ 80 col. avec câble
4 290 F
Crédit : comptant 642 F
+ 12 mensualités 350 F

OFFRE 4
1 C128
+ 1 MONITEUR COUL
+ 1 LECT. CASSETTES
+ 1 MANETTE DE JEU
+ 5 JEUX
6 290 F
Crédit : comptant 1065 F
+ 12 mensualités 500 F

Pour **3 650 F** votre
COMMODORE 128 équipé en PÉRITEL
(fonctionne sur tout téléviseur ou moniteur couleur)

OFFRE 5
1 C128 + 1 MONITEUR MONOCHROME 40/80 col.
+ 1 LECT. DISK + 1 IMPR COMMODORE
+ 1 TRAIT DE TEXTE
7 990 F
Crédit : comptant 1198 F
+ 12 mensualités 650 F

100% COMPATIBLE AVEC LES SOFTS ET LES PÉRIPHÉRIQUES DU C64
NOMBREUX PROGRAMMES PROFESSIONNELS EN CP/M.
CRÉDIT : comptant 650 F + 12 mens. 300 F

3 MODES 64
128
CP/M

matériel fourni et garanti 1 an Commodore France
3 490 F

Lecteur Disk 1571	Nous consulter
MONITEUR COULEUR COMMODORE 1901	3 890 F

Pour toute autre configuration, nous consulter.

Superbase 128	N.C.
PAPERCLIP 128	N.C.
C 64 Pal	1 990 F
LECTEUR DISK 1541	1 990 F
IMPRIMANTE MPS 803	1 490 F
IMPRIMANTE MPS801	1 690 F
MONITEUR COULEUR COMMODORE 128 36 cm (40/80 col.) 36 cm (40/80 col.) avec câble	3 200 F

Moniteur CM 14 COULEUR 36 cm	2 590 F
MONITEUR MONOCHROME	890 F
CAPOTS DE PROTECTION	120 F
MODEM DIGITELEC AGREE PTT compatible MINITEL	1 490 F
Moniteur monochrome SPECIAL 128 (40/80 col.) avec câble	1 190 F
MPS 803 avec tracteur	1 750 F
Souris	900 F
Digitaliseur d'images	N.C.
Voice master	900 F
NOMBREUX JOYSTICKS A PARTIR DE	99 F
DISQ. 5 1/4 p, SF DD	89 F
DISQ. 51/4 p, SF DD US Hte gamme	139 F
PINCE A DISQUETTES	69 F
BOÎTES RANGEMENT 50 DISQ.	155 F
BOÎTES RANGEMENT 100 DISQ.	199 F

Commodore 64



RAMBO - C	115 F
FIGHTING WARRIOR - C/D	115/175 F
THE GOONIES - C	115 F
SPY VERSUS SPY 2 - C/D	115/175 F
SUPERMAN - D	175 F
BATAILLE D'ANGLETERRE - C	115 F
FRANKIE GOES HOLLYWOOD - C/D	115/175 F
FIGHT KNIGHT - C/D	115/175 F
THEY SOLD A MILLION - C/D	115/165 F
HACKER - C/D	115/175 F
ULYEES AND THE FLEES - D	175 F
LORDS OF MIDNIGHT - C	115 F
DONALD DUCK - C/D	115/175 F
MASQUERADE - D	175 F
LUCIFER REALM - D	175 F
TERROR MOLINOS - C	115 F
WINTER GAMES - C/D	115/175 F
SUMMER GAMES I - C/D	115/175 F
SUPERZAXXON - C/D	115/175 F
WIRLIRNURD - C/D	115/175 F
BLACK WYCHE - C	130 F
WYSARD'S LAIR - C	115 F
SUMMER GAMES II - C/D	115/175 F
BEACH HEAD II - C/D	115/165 F
TOUR DE FRANCE - C	125 F
ROAD RACE - C/D	115/195 F
ROCKY HORROR SHOW - C/D	109/145 F
HYPERSPORTS - C	99 F
THE WAY OF EXPL FIST - C/D	110/175 F
CAULDRON - C	99 F
ENTOMBED - C	115 F
RESCUE ON FRACTALUS - C	115 F
SKY FOX - C/D	115/175 F
JUMPJET - C	105 F
CONAN - D	175 F
DAMBUSTERS - C/D	115/175 F
GREMLINS - C	115 F
GROG'S REVENGE - C/D	115/175 F
IMPOSSIBLE MISSION - C/D	115/175 F
MUSIC STUDIO - C/D	125/230 F
NODES OF YESOD - C	115 F
ON COURT TENNIS - C	125 F
PITSTOP II - C/D	115/175 F
QUASIMODO - C	115 F
SPY VERSUS SPY - C/D	105/145 F
THÉÂTRE EUROPE - C	149 F
ULTIMA III - D	235 F
BAR. MC BOXING - C	125 F
A VIEW TO A KILL - C	135/189 F
KARATEKA - C	115 F
STEALTH - C	115 F
CASTLE OF D. CREEP - C	115 F
PINBALL CONSTR. SET - D	175 F
RACING DESTR. SET - D	175 F
MUSIC CONSTR. SET - D	175 F
ZORRO - C/D	115/175 F

OFFRE 1
1 C64
+ 1 LECT. CASSETTE
+ 5 JEUX
+ 1 MANETTE DE JEU
Pal **2 290 F**
Péritel **2 650 F**
Crédit : comptant 561 F
+ 12 mensualités 200 F

OFFRE 2
1 C64
+ 1 LECT. DISK
+ 1 CADEAU SURPRISE
Pal **3 790 F**
Péritel **4 100 F**
Crédit : comptant 871 F
+ 12 mensualités 280 F

OFFRE 3
1 C64
+ 1 MONITEUR MONOCHROME
+ 1 LECT. CASSETTE
+ 1 INITIATION BASIC
3190 F
Crédit : comptant 480 F
+ 12 mensualités 260 F

OFFRE 4
1 C 64
+ 1 LECT. CASSETTES
+ 1 MONITEUR COUL.
+ 1 MANETTE DE JEU
+ 5 JEUX
4 990 F
Crédit : comptant 821 F
+ 12 mensualités 400 F

OFFRE 5
1 C64
+ 1 LECT. DISK
+ 1 IMPRIMANTE COMMODORE
5190 F
Crédit : comptant 500 F
+ 12 mensualités 450 F

UTILITAIRES

FAST LOAD EPYX - K	390 F
TURBO 10 - K	280 F
TURBO 30 - K	380 F
TURBO 50 - K	580 F
CASSETTE D'ALIGNEMENT	130 F
DATABASE - C	195 F
DATAMAT - D	350 F
TEXTOMAT - D	350 F
VIRGULE - C	250 F
PAINTPIC - C	195 F
TOOL 64 - K	640 F
EXTRA TOOL 64 - C	350 F
FORTH 64 - K	350 F
MASTER 64 - D	700 F
PAPER CLIP - D	1 200 F
L. BASIC (Bas. étendu) - D	695 F
PROFIMAT - D	350 F
BASIC 64 (compilateur) - D	350 F
SUPERBASE - D	990 F

NOMBREUX AUTRES TITRES ET UTILITAIRES DISPONIBLES



BON DE COMMANDE :
à retourner à MICROSTORY
14, rue de Poissy, 75005 PARIS

Je, soussigné, M ______
Prénom ______
Adresse ______
______ Tél. : ______
marque du matériel ______
commande le matériel suivant ______
______
pour la somme totale de : ______
Frais de port softs 20 F, matériel nous consulter
Règlement :
chèque ☐ mandat ☐ carte bleue ☐

Signature : ______ Date : ______

DEMANDE DE CRÉDIT
Je désire recevoir 1 offre préalable de crédit
Matériel : ______
Montant de la commande ______
Nombre de mensualités (de 4 à 24) : ______
Je joins à ma demande le versement comptant
chèque ☐ ccp ☐ mandat-lettre ☐
Signature : ______ Date : ______
règlements libellés à l'ordre de MICROSTORY



NOUVEAU ! PAYEZ PAR CARTE BLEUE.

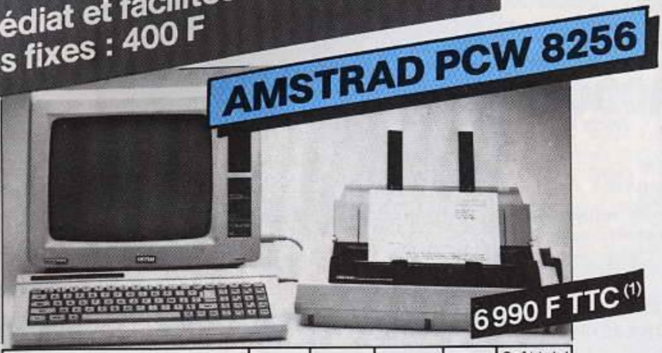
Date exp. Signature

TILT 1/86

VIDEOSHOP l'espace le



AMSTRAD PCW 8256



6 990 F TTC (1)

Produits	Prix TTC (1)	Apport compt.	Mensua-lités	TEG- (2)	Coût total du crédit avec assurance
CPC 464 monochrome	2 690	480	6	24,30	190
CPC 464 couleur	3 990	769	9	24,30	379
CPC 664 monochrome	3 790	569	9	24,30	379
CPC 664 couleur	5 290	816	13	24,30	726
CPC 6128 monochrome	4 490	628	11	24,30	538
CPC 6128 couleur	5 990	909	15	23,80	919
PCW 8256 monochrome	6 990	1 058	18	23,80	1 268
Lecteur de disquettes	1 990	487	4	24,30	97
Imprimante DMP 2000	2 290	430	5	24,30	140

ATARI 520 ST



9 950 F TTC (1)

Produits	Prix TTC (1)	Apport compt.	Mensua-lités	TEG (2)	Coût total du crédit avec assurance
520 ST + moniteur monochr.	9 950	1 125	30	23,80	3 175
520 ST + moniteur couleur	11 950	1 865	36	23,80	4 315
800 XL + lecteur 1050	2 650	440	6	24,30	190
130 XE + lecteur 1050	3 650	429	9	24,30	379
Lecteur de disquettes 1050	1 850	347	4	24,30	97
Imprimante courrier 1027	2 490	630	5	24,30	140
Imprimante matricielle 1029	1 990	487	4	24,30	97

sur le hard

VIDEOSHOP vous offre un logiciel cadeau

(choisir parmi les produits qui portent un astérisque)

COMMODORE 128



3 490 F TTC (1)

Produits	Prix TTC (1)	Apport compt.	Mensua-lités	TEG (2)	
C 128	3 490	599	8	24,30	309
C 128 + moniteur monochr.	4 250	706	10	24,30	456
C 128 + moniteur couleur	5 950	869	15	23,80	919
C 128 + lecteur de disq. 1571	6 250	1 169	15	23,80	919
C 64 + monit. monochr. + K7	2 990	436	7	24,30	246
C 64 + monit. couleur + K7	4 490	628	11	24,30	538
C 64 + monit. coul + disq. 1541	6 250	1 169	15	23,80	919
Imprimante courrier DPS 1101	2 990	436	7	24,30	246

SINCLAIR QL



4 450 F TTC (1)

Produits	Prix TTC (1)	Apport compt.	Mensua-lités	TEG (2)	Coût total du crédit avec assurance
QL	4 450	588	11	24,30	538
QL + moniteur monochrome	4 990	821	12	24,30	631
QL + moniteur couleur HR	7 490	1 018	20	23,80	1 528
Lecteur de disquettes 3 1/2	3 750	529	9	24,30	379

SONY HB 501F



1 990 F TC (1)

Produits	Prix TTC (1)	Apport compt.	Mensua-lités	TEG (2)	Coût total du crédit avec assurance
HB 501 (lecteur de cassettes + joystick intégrés)	1 990	487	4	24,30	97
Table traçante SONY	2 750	540	6	24,30	190
Lecteur de disquettes 3 1/2	3 490	599	8	24,30	309

THOMSON T09



8 950 F TTC (1)

Produits	Prix TTC (1)	Apport compt.	Mensua-lités	TEG (2)	Coût total du crédit avec assurance
T09	8 950	1 029	26	23,80	2 479
T09 + moniteur couleur	9990	1165	30	23,80	3175
M05 + lecteur de K7 + crayon optique + 2 logiciels	2 990	436	7	24,30	246
T07.70 + lecteur de K7 + MEMO 7 BASIC + 2 logiciels	3 990	769	9	24,30	379
Lecteur de disquettes	3 350	796	7	24,30	246
Imprimante 80 colonnes	2 950	396	7	24,30	246
Moniteur 36 cm H.R.	3 150	596	7	24,30	246



	(1)
ALICE 32 Ko	495 F TTC
ALICE 90 Ko	995 F TTC
ORIC ATMOS + 3 logiciels	990 F TTC
Coffret ALICE 32 Ko	1 095 F TTC
Coffret ALICE 90 Ko	1 595 F TTC
ATARI 600 XL + moniteur monochrome	1 350 F TTC
SPECTRUM + Péritel + 8 logiciels	1 990 F TTC
YAMAHA MSX	1 990 F TTC
ADAM CBS	2 990 F TTC
LANSAY 64 + lecteur de cassettes	2 990 F TTC
EXELVISION (pack promo)	3 490 F TTC

Offres valables sous réserve de stock disponible.
(1) Prix TTC garantis jusqu'au 31/01/86 sous réserve de baisses éventuelles.
(2) TEG : taux en vigueur au 1/11/85.

plus micro de Paris

pour tous matériels 400 F. par mois



Produits	Supports	Prix TTC
Fighter Pilot*	C/D	99/149
Jump Jet*	C/D	99/149
Mandragore*	C/D	245/295
Macadam Bumper*	C/D	160/240
Sorcery Plus*	C/D	129/195
Amstradivarius*	C/D	145/195
3 D Voice Chess	C/D	160/199
La geste d'Artillace*	C	290
Compilation US Gold *	C/D	120/180
Bruce Lee*	C	120
Empire*	C/D	195/265
Mystère du Kikekenkoi*	C	160
Amelie minuit*	C/D	140/220
Tyrann*	C	185
Compilateur Basic	C	249
Dams (assembleur)	C/D	295/395
Datamat	D	450
Textomat	D	450
Synthetiseur vocal français	—	490
Crayon Optique	C/D	290/425
RS 232 C	—	590

ATARI

Produits	Supports	Prix TTC
Bruce Lee*	C/D	129/195
Pole Position*	C/D	129/195
Chop Suey*	C/D	110/160
Archon*	C/D	165/195
F 15 Strike Eagle*	C/D	195/195
Pitfall II*	C/K	139/265
Decathlon*	C/K	139/265
Hero	K	265
Beach Head*	D	195
Conan*	D	175
L'Énigme du Triangle*	D	220
F.R.E.E.*	2 D	230
Fort Apocalypse*	C	119
Logo	K	790
Basic Microsoft	K	590
Assembleur Éditeur	K	490
Tablette Tactile	—	650
Chiffres et Lettres	K	290

COMMODORE

Produits	Supports	Prix TTC
Beach Head II*	C/D	119/185
Pitstop II*	C/D	119/185
Impossible Mission*	C/D	119/185
Rescue on Fractalus*	C/D	119/165
Jump Jet*	C/D	119/165
Summer Games II*	C/D	129/195
Mandragore	C/D	245/295
Skyfox*	C/D	139/185
Realm of Impossibility*	C/D	139/185
Tour de France*	C	119
Raid on Bungeling Bay*	C	139
Castle of Dr Creep*	C	139
Fast Load	K	290
Datamat (fichier)	D	350
Textomat (trait. de texte)	D	350
Powerplan (tableur)	D	650
Profimat (assembleur)	D	350
Oxford Pascal	C/D	290/590
RS 232 C	—	650
Modem	—	1990
Voice Master	—	990

sur le soft

MSX

Produits	Supports	Prix TTC
Decathlon*	C	119
Pitfall II*	C	119
Ghostbusters*	C	119
Sorcery*	C	119
Pyroman*	C	145
737 Flight Simulator*	C	160
Alpha Squadron	K	249
Lode Runner	K	249
Choplifter	K	290
Tennis	K	240
Boxe	K	240
Chess	K	195
Mandragore	2 C	245
Assembleur (français)	C	349
Forth	C	450
Tex. (trait. de texte)	C	349

C	logiciel sur cassette
D	logiciel sur disquette
K	logiciel sur cartouche

Promotion exceptionnelle cartouches et consoles Mattel.Coleco. Atari....

SINCLAIR

Produits	Supports	Prix TTC
Échecs*	D	350
Bridge*	D	350
Nebula II*	D	275
Troll*	D	275
West*	D	295
Lost Kingdom*	D	295
Toolkit*	D	280

EXELVISION

Produits	Supports	Prix TTC
Anneau de l'Union*	C	169
ATI 42*	C	190
L'Énigme Algénubi*	C	190
Fixtab (tableur)*	C	169
Neurone*	C	190
Sphinx*	C	149
Clavier Mécanique	—	295
Exel Mémoire	K	590
Exel Modem	K	1090
Exel Drums	K	1190
Exel Text	K	490

THOMSON

Produits	Supports	Prix TTC
Mandragore	2 C	245
Dieux du Stade*	C	155
Fox*	C	155
Las Vegas	C	250
Shop Lifter	K	345
Toutan khamon*	C	185
Aigle d'or*	C	180
Empire*	C	195
Top Chrono*	C	145
Super Tennis*	C	195
Raid sur Tenere*	C	195
Airbus	K	490
Synthetia	K	490
Corps Humain*	C	145
Karaté*	C	195
Ass. Desass (assembleur)	C	320
Forth	C	320
Logo	K	990
Modem	—	1650
Megabus + Câble	—	690
Clavier Mécanique	—	750

MONITEURS	
Monochrome Philips	990 F TT
Couleur Eureka MC 14	2750 F TTC
Couleur Eureka HR	3600 F TTC



l'espace le plus micro de Paris

Du lundi au samedi de 9 h 30 à 19 h
50, rue de Richelieu - 75001 Paris - Tél. : (1) 42.96.93.95 - Métro Palais-Royal.
251, boulevard Raspail - 75014 Paris - Tél. : (1) 43.21.54.45 - Métro Raspail

Attitudes 85005

BON DE COMMANDE à adresser à VIDEOSHOP, 50, rue de Richelieu - 75001 Paris

Nom ____________
Prénom ____________
Adresse ____________
Code postal ________ Ville ____________
Téléphone ____________
☐ je désire recevoir une documentation sur : ____________
joindre 3 timbres à 2,2 0 F pour frais d'envoi.
☐ je possède un micro-ordinateur : ____________

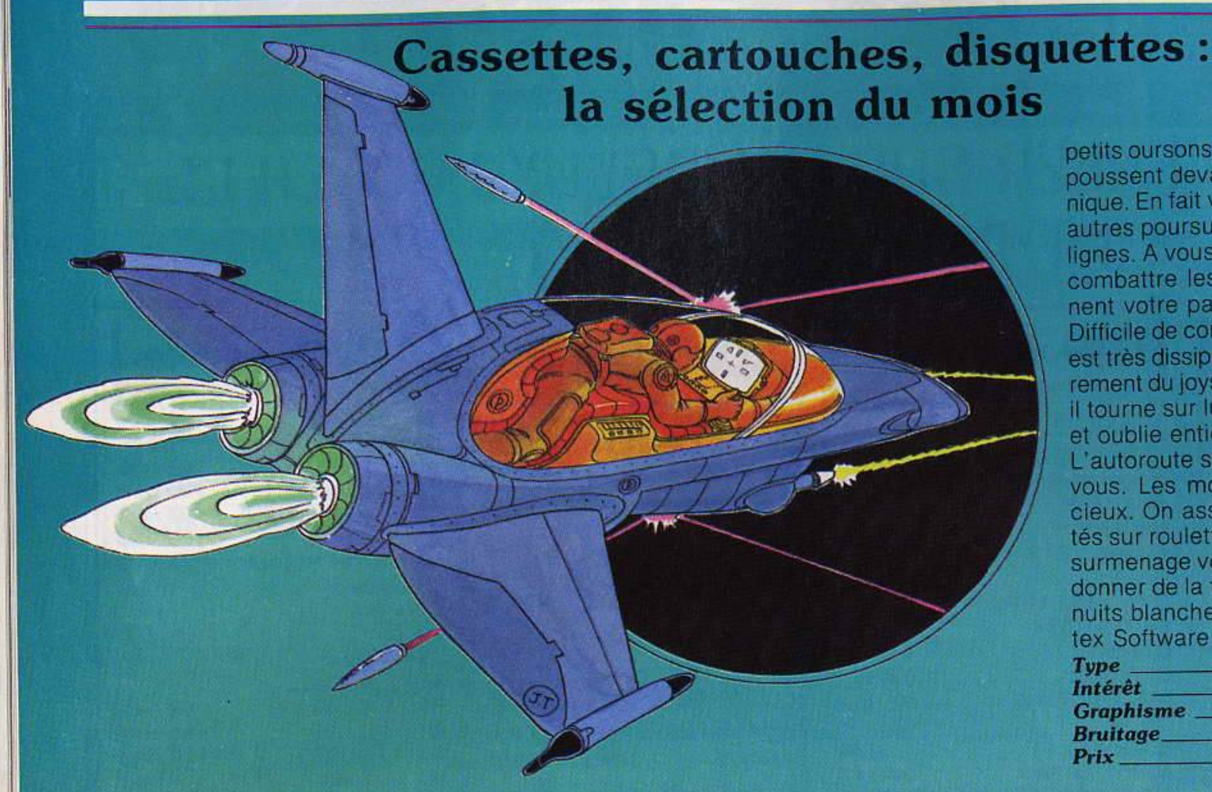
☐ je vous adresse la commande suivante :

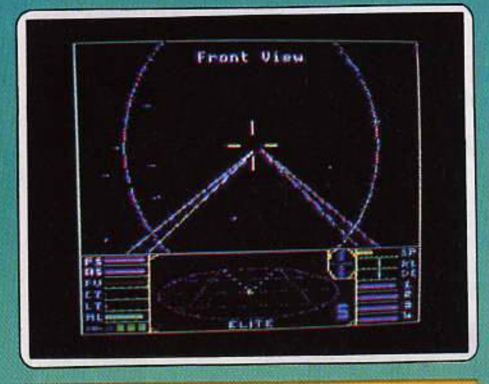
DÉSIGNATION	PRIX TTC
Montant total TTC :	

PORT GRATUIT

☐ je choisis la formule de règlement : ☐ au comptant ☐ à crédit ✱
☐ je vous joins mon règlement par :
☐ chèque bancaire ☐ CCP ☐ contre remboursement (100 F en sus)
✱(joindre : photocopie carte d'identité, RIB, dernière fiche de paie, quittance EDF)

Cassettes, cartouches, disquettes : la sélection du mois





ELITE

Futuriste

Tout commence comme une simple guerre intergalactique. Votre vaisseau Cobra parcourt l'espace à la recherche d'une base susceptible de l'accepter. Mais ce voyage va bien vite se compliquer : plus qu'un simple explorateur, vous voici peu à peu transformé tout à la fois en guerrier, marchand et justicier. Ce logiciel de simulation s'avère d'une richesse inépuisable.

Tout d'abord, le maniement de votre astronef est géré selon deux mouvements fondamentaux : la rotation et la profondeur. Vous vous dirigez à travers l'espace tout en surveillant les alentours par quatre hublots (avant, arrière, gauche et droit). Les seuls repères mis à votre disposition sont un radar et un horizon artificiel. Une douzaine d'instruments complètent votre équipement. Si la navigation réclame dès lors toute votre attention, il vous faut cependant faire le commerce des armes et denrées indispensables à votre survie. Les diverses planètes présentent des caractéristiques bien particulières. Certaines sont protégées par des pirates, d'autres sont toutes prêtes à vous accueillir. *Elite* est un formidable programme de stratégie et d'action qui cumule avec bonheur tous les aspects d'un monde futuriste. La sobriété du graphisme vous plongera vite dans l'ambiance inquiétante de ce nouvel univers.(Cassette Firebird pour *Commodore 64*).

Type ______ ***stratégie et simulation de vol***
Intérêt ______ ★★★★★★
Graphisme ______ ★★★★
Bruitage ______ ★★★
Prix ______ ***B***



HIGHWAY ENCOUNTER

Les envahisseurs

Les Aliens ont envahi la Terre (l'imagination délirante des programmeurs a encore frappé). Dans leur folie destructrice ils ont détruit toutes les autoroutes sauf une. Ce sera votre terrain de bataille. Votre cible : déposer l'arme ultime, le lasertron, dans le repaire des méchants encore appellé zone zéro. Votre équipe est composée de cinq petits oursons mécaniques, les Vortons, qui poussent devant eux la pyramide lasertronique. En fait vous n'en contrôlez qu'un, les autres poursuivent leurs trajectoires rectilignes. A vous de déblayer le chemin et de combattre les multiples Globos qui jalonnent votre parcours.

Difficile de contrôler entièrement le chef qui est très dissipé. Il répond au moindre effleurement du joystick. Si vous n'y prenez garde il tourne sur lui-même, rebondit, s'emballe et oublie entièrement son rôle protecteur. L'autoroute se déroule en scrolling devant vous. Les monstres, sont réussis et gracieux. On assiste à un ballet d'yeux montés sur roulette ou de bouches géantes. Le surmenage vous guette. On ne sait plus où donner de la tête. De quoi faire passer des nuits blanches aux plus aguerris. (K7 Vortex Software pour *Amstrad*).

Type ______ ***action***
Intérêt ______ ★★★★★
Graphisme ______ ★★★★★
Bruitage ______ ★★★
Prix ______ ***n.c.***

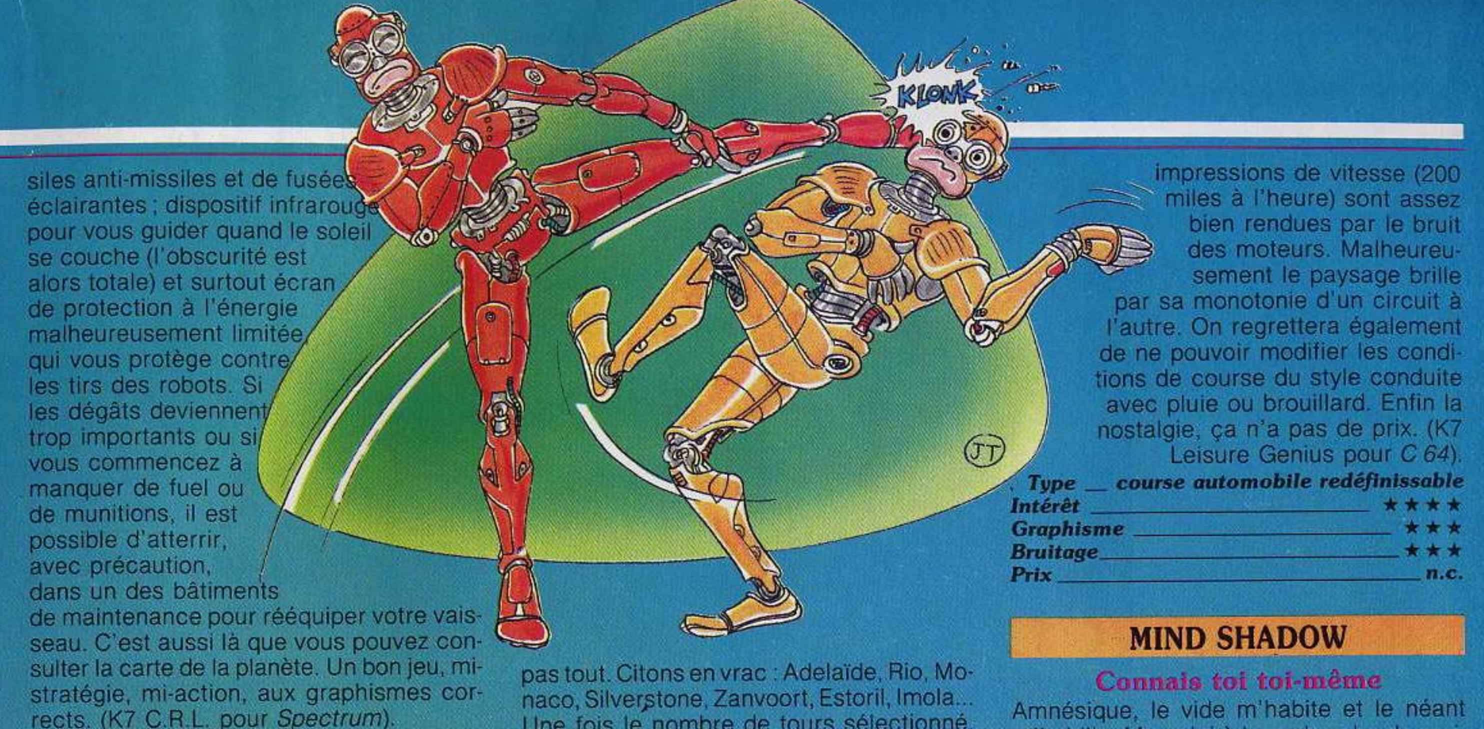


TAU CETI

Mission spatiale

En l'an 2 050, pour la première fois dans l'histoire de l'humanité, des hommes se sont dirigés vers les planètes du système solaire de Tau Ceti. Trente cités furent construites sur une période de quatre-vingt-dix ans, jusqu'à ce qu'une épidémie ait décimé les colons. Le remède contre ce fléau est désormais trouvé, mais entretemps, la chute d'une gigantesque météorite a détraqué les systèmes de reconnaissance des robots de défense, qui attaquent maintenant tout ce qui bouge. La seule manière d'arrêter cette tragédie est de parvenir jusqu'au réacteur nucléaire, situé dans la capitale, Centralis, et de le faire sauter.

C'est vous qui avez été chargé de cette périlleuse mission. Vous disposez pour cela d'un avion dernier modèle doté d'un équipement perfectionné : canons lasers à énergie inépuisable (mais qui chauffent, ce qui oblige à ne pas maintenir le tir trop longtemps, pour éviter de les détériorer) ; quantité limitée de missiles auto-guidés, de mis-



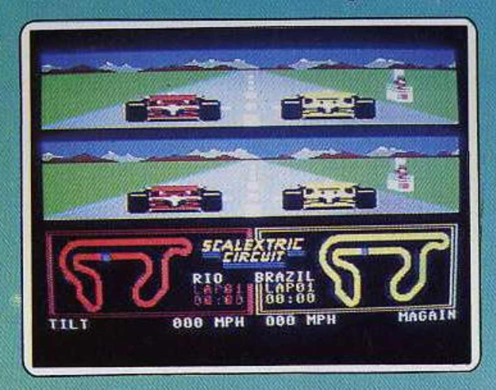
siles anti-missiles et de fusées éclairantes ; dispositif infrarouge pour vous guider quand le soleil se couche (l'obscurité est alors totale) et surtout écran de protection à l'énergie malheureusement limitée qui vous protège contre les tirs des robots. Si les dégâts deviennent trop importants ou si vous commencez à manquer de fuel ou de munitions, il est possible d'atterrir, avec précaution, dans un des bâtiments de maintenance pour rééquiper votre vaisseau. C'est aussi là que vous pouvez consulter la carte de la planète. Un bon jeu, mi-stratégie, mi-action, aux graphismes corrects. (K7 C.R.L. pour *Spectrum*).

Type ___ ***action et stratégie***
Intérêt ___ ★★★★
Graphisme ___ ★★★★
Bruitage ___ ★★★
Prix ___ ***B***

SCALEXTRIC

Les petites autos

A chacun sa madeleine. Pour moi c'est les petites autos du « Scalextric » d'antan, celui que l'on se disputait tous les dimanches pluvieux. *Scalextric* sur micro, mon cœur ne fit qu'un tour. C'est béton. Comme sur l'original tout commence par une partie de mécano, assemblages de chicanes incurvées, droites et relevées, de lignes droites variées et de courbes plus ou moins ouvertes, soient au total quinze éléments que l'on va piocher et agencer sur l'écran. Gare aux raccords hasardeux et aux chicanes tirées par les cheveux. Pour les paresseux, il y a du prêt à consommer, des virages en épingle du Circuit Paul Ricard aux lignes droites de Villeneuve en passant par les chicanes de Monza. Voilà pour les plus connus, mais ce n'est pas tout. Citons en vrac : Adelaïde, Rio, Monaco, Silverstone, Zanvoort, Estoril, Imola... Une fois le nombre de tours sélectionné, deux mini-circuits jaune et rouge s'affichent en bas de l'écran sur lesquels on peut suivre l'évolution des bolides alors que deux aspects de la piste sous l'angle de vue du pilote avec petit bonhomme brandissant un drapeau bloquent le haut. Faites chauffer le moteur. Go. Toute la stratégie consiste



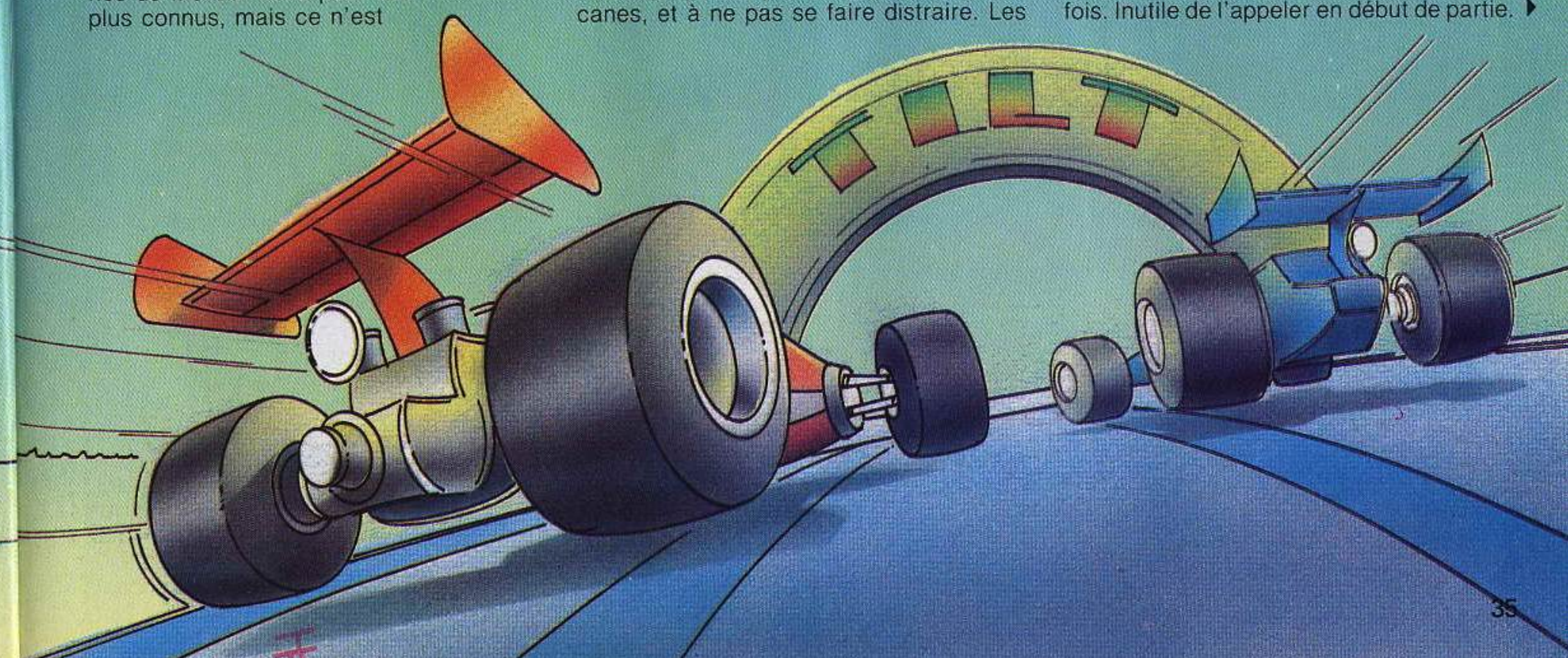
à empêcher le passage de la voiture suiveuse (si elle s'approche trop rapidement, elle crashe), à ne pas déraper dans les chicanes, et à ne pas se faire distraire. Les impressions de vitesse (200 miles à l'heure) sont assez bien rendues par le bruit des moteurs. Malheureusement le paysage brille par sa monotonie d'un circuit à l'autre. On regrettera également de ne pouvoir modifier les conditions de course du style conduite avec pluie ou brouillard. Enfin la nostalgie, ça n'a pas de prix. (K7 Leisure Genius pour *C 64*).

Type ___ ***course automobile redéfinissable***
Intérêt ___ ★★★★
Graphisme ___ ★★★
Bruitage ___ ★★★
Prix ___ ***n.c.***

MIND SHADOW

Connais toi toi-même

Amnésique, le vide m'habite et le néant m'habille. Me voici à la recherche de moi-même. Dénué de tout, ma quête métaphysique débute dans une île déserte. D'autres y ont séjourné avant moi. La hutte, le vieux bateau ont gardé des traces humaines. Suis-je un Robinson volontaire ou un voyageur malchanceux ? A quoi ai-je voulu échapper ? Assez pensé, de l'action ! La liane attrapée de justesse avant de disparaître dans les sables mouvants me servira plus tard. C'est grâce à elle que je pourrai escalader la falaise.
Premier indice : le vieux parchemin à la tête de mort. Il m'indique un plan à partir de la hutte. Une fois de plus je me retrouve sur une des maudites plages de l'île. Vais-je me laisser tenter par la bouteille de rhum si engageante ?
De l'autre côté de l'île un bateau à l'horizon. Mais les requins affamés ne feront qu'une bouchée de mon corps amaigri par toutes ces épreuves. Je n'en dirai pas plus, à vous de me guider à travers le vaste monde. Le Condor mythique est là pour vous aider. Attention tel le génie de la lampe d'Aladin il ne pourra servir que trois fois. Inutile de l'appeler en début de partie. ▶







Il ne vous sera d'aucun secours à ce stade. Il considère en effet que les indices abondent et que l'on ne peut faire un pas sans tomber dessus. Ce jeu d'aventure, somme tout classique, est accompagné d'un graphisme superbe, surtout par l'harmonie des couleurs. (Disquette Activision pour *C 64*).

Type — ***jeu d'aventure***
Intérêt — ★★★★
Graphisme — ★★★★★
Bruitage —
Prix — ***B***

RAMBO

Chinoiserie

Rambo, le preux, l'invincible, le débile Rambo descend de la pellicule pour les bandes magnétiques. On pleure dans les chaumières. Yankee go home. Même plus un brin de violence délirante (hilarante au douzième degré) qui vous fait penser que tout les Américains se gonflent les biceps aux anabolisants et se dégonflent le cerveau à la moulinette reaganienne. *First Blood II* sur micro c'est raplaplat, c'est pas beau, et ça rapporte pas gros. Seule la musique s'en tire avec quelques honneurs, enfin on n'est pas là devant son micro en pleine jungle pour écouter les mugissements pathétiques d'un synthétiseur.

Le jeu, vous vous en doutez, reprend à la lettre l'intrigue (le mot est un peu fort) du film. C'est pas parce qu'on est une brute à la cervelle de petit pois qu'on n'a pas d'âme, madame. Et quand vous voyez votre pote Banks cruxifié à un bambou, dans le camp de P.O.W. votre sang ne fait qu'un tour. Adieu les belles recommandations de votre C.O. En gros : « n'attends aucun secours, ne cherche pas la bagarre, ce qu'on veut juste : c'est des photos, pas de boucherie ». Ça tombe mal. Première partie du jeu donc : faire le tour du camp et retrouver l'hélicoptère en se procurant au passage les mitraillettes et autres bazookas hantant les temples secrets. A la portée du premier bidasse venu. Suite de la mission : ramener tous les malheureux en Thaïlande. Horreur, malheur, les Viets savent aussi piloter des hélicoptères.

La réalisation brille par son originalité et par sa diversité. Quand on ne se prend pas les pieds dans un palmier, on se retrouve nez



à nez avec un méchant qui vous tire dessus (encore un qui n'a pas compris que vous êtes en mission pour le Seigneur) le tout dans une belle harmonie de vert salade et orange carotte particulièrement indigeste. Le scrolling est carrément riquiqui (1 million de pieds-carrés, mon œil). Visiblement les concepteurs du jeu ont été avares en énergie. Quatre coups de feu et le héros d'acier s'écroule. Un peu énervant dans les débuts.

Bref *Rambo* rime avec zéro sur micro (comme ailleurs). (K7 Ocean pour *C 64*).

Type — ***action***
Intérêt — ★★
Graphisme — ★★
Bruitage — ★★★★
Prix — ***A-B***



SPIDERMAN

Arachnéide

Si les comics strips des années 40 vous font flasher, *Spiderman* (l'homme araignée en VF), c'est pour vous. Un vrai plongeon dans l'univers technicolor des super-héros mutants. Comble de l'exotisme la notice débute par une BD des Marvel Comics « Questprobe » relatant la sinistre histoire de l'œuf d'énergie et du puissant biogem qui rêve de détruire toute vie organique dans un jet de gaz hallucinogènes, de trous noirs, d'images holographiques projetées, et d'ordinateurs récalcitrants.

Je vous résume la fin : Spiderman. — Peter Parker, photographe au Daily Buggle dans le civil — se voit contraint de traverser le portail noir du « Chief examiner » cherchant à élucider le secret de ses pouvoirs, sous la menace du revolver gravonique du démoniaque Mystério alias Quentin Beck excréateur d'effets spéciaux à Hollywood. Spiderman se retrouve réduit à son essence même, ses pouvoirs disparaissent. Horreur. D'autre part le gentil philosophe Tuskar tente d'arrêter la méchante flotte noire partie à la conquête de la galaxie alors que son ex-professeur Durgan devient fou. Les clés du pouvoir : les fragments de biogem. Voilà où on en est au début du jeu... Il paraitrait qu'il faut trouver ce qui a pu arriver aux pouvoirs de notre héros. Cela sent le gemme. On se matérialise dans un gratte ciel.

Seule amie dans ce dédale de bureaux, Madame Web, médium professionnelle. Il est préférable de la trouver rapidement quoique ses visions ne soient pas toujours très explicites. Sur le Lézard, biologiste de renom, elle déclare CaCo3 + HC1 = Ca12.



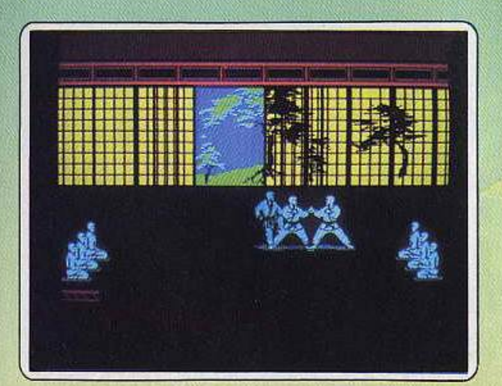
Clair ! Spiderman mène l'enquête. Déroutant. (Disquette Adventure International pour *C 64*, *Apple*, *Atari 400/800*).

Type _______ ***aventure***
Intérêt _______ ★★★★
Graphisme _______ ★★★★★
Bruitage _______
Prix _______ ***B***

KARATÉ

Art martial

Enfin ! Enfin un excellent jeu de simulation de combat sur *Thomson*. Un excellent jeu tout court. Signé Infogrames. La société lyonnaise frappe un grand coup, et démontre une parfaite maîtrise de la programmation sur la gamme d'ordinateurs français. Le graphisme est du grand art, sans pour autant sacrifier à l'animation, qui reste le principal atout de ce logiciel.
Car ici, pas de bla-bla, de pseudo scénario grandiloquent. De l'action. Un seul tableau, un seul décor. Mais un combat sans concession, très sophistiqué. Chaque karateka dispose de seize coups ou déplacements. La panoplie est très complète, avec des sauts, pas chassés, pas croisés, esquives, coups de pieds, coups de poing. Le pilotage du combat s'opère au clavier ou au joystick, cette deuxième option se révélant de loin la meilleure. Deux joueurs pour un seul clavier, soit au total dix-huit touches à manipuler, cela provoque un certain encombrement, et les coups sont difficiles à mémoriser.
La manette de jeu utilise les huit positions du manche, doublées par l'activation du bouton action. La complexité et la richesse des phases de combat se paient par une assez longue période d'adaptation. Les premières reprises contre l'ordinateur sont sanctionnées par un score très sec. A deux joueurs, le combat est plus équitable, mais pas forcément très harmonieux ! Le match comprend quatre combats, sur un rythme de plus en plus rapide. L'ultime assaut exige une technique irréprochable. *Karaté* est un logiciel très réussi, qui n'a pas à rougir de ses concurrents sur d'autres machines. Un regret, les capacités sonores du *TO 7/70* de base sont bien faibles. (K7 ou disquette Infogrames pour *MO 5*, *TO 7/70* et *TO 9*).

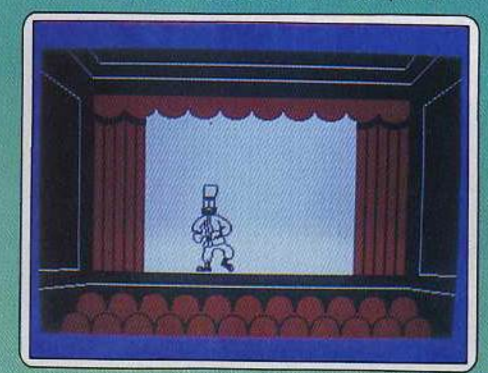


Type _______ ***simulation de karaté***
Intérêt _______ ★★★★★
Graphisme _______ ★★★★★
Bruitage _______ ★★★
Prix _______ ***B***

BOLCHOI

Chorégraphe

Ballet russe ou dessin animé... Venez composer la chorégraphie de vos rêves. Le rideau va bientôt se lever sur votre danseur. Ce logiciel allie la musique et la danse : sur sept options, le menu général vous permet tout d'abord de sélectionner les quarante mouvements qui, une fois enchaînés, vont constituer votre prestation scénique. Du saut-écart au célèbre « casatchock », il existe ainsi dix-huit pas de danse. Pour donner le rythme, quelques lignes mélodiques en clé de sol et voici le résultat : sur une scène de cabaret, le personnage s'anime selon vos désirs et exécute, au tempo choisi, votre nouvelle chorégraphie. L'animation est agréable bien que trop « hachée » à grande vitesse. Vous pouvez également créer vos propres pas de danse en dessinant, à l'écran, votre personnage. Si un tel logiciel possède une réelle richesse en ce qui concerne ses possibilités graphiques et son animation, l'intérêt qu'il suscite ne trouve sa source qu'auprès des amoureux de la danse micro-informatique... (Cassette Coktel Vision pour *TO 7* et *MO 5*).

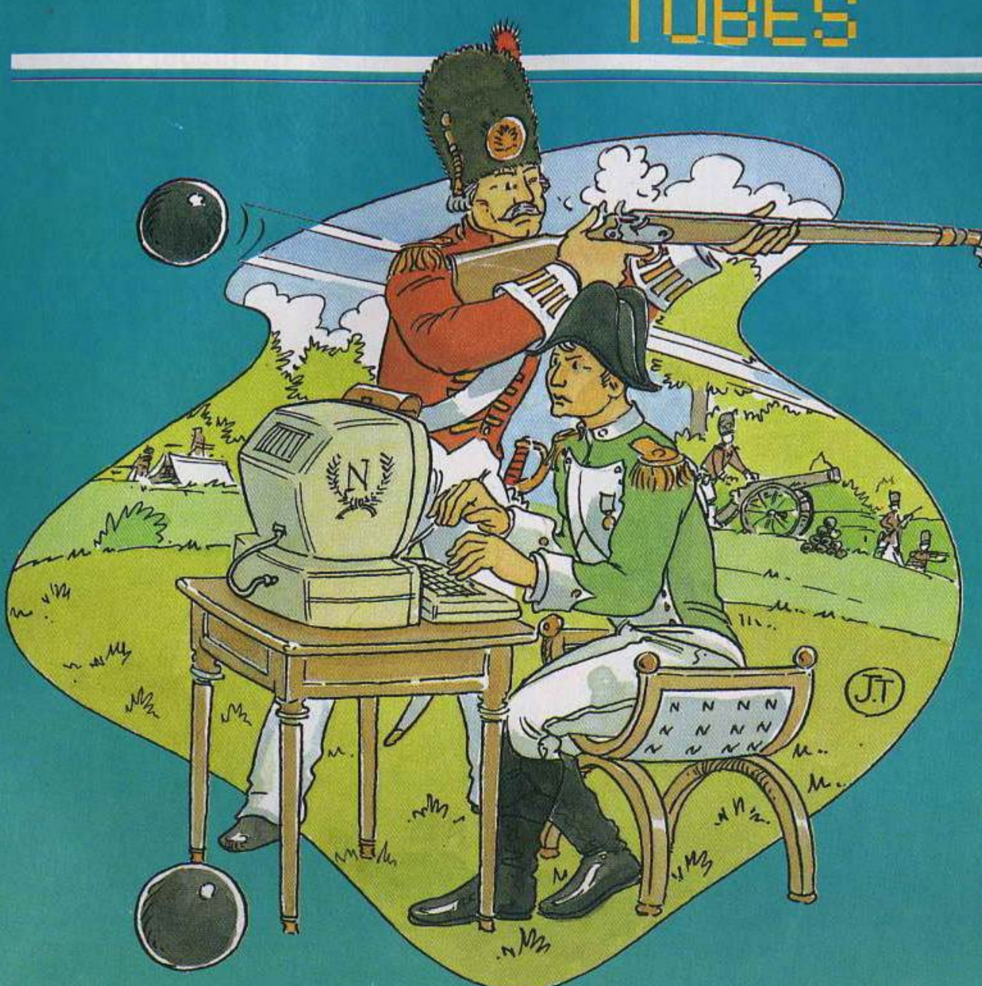


Type _______ ***animation musicale***
Intérêt _______ ★★★
Graphisme _______ ★★★★
Bruitage _______ ★★
Prix _______ ***B***

1789

Nini peau de chien

Non mais c'est vrai, la révolution on l'a vue partout, à la Bastille d'accord, mais aussi au théâtre, au cinéma, dans le métro, en peinture, en gâteau alors pourquoi pas sur micro ? Transposer l'Histoire française avec un H en jeu d'aventure français sur matériel américain relève de l'idée de génie. D'autant que si une traduction est en cours...
Le contexte vous le connaissez : tout commence le 21 avril avec le sieur Réveillon et ses vélléités de réduction des salaires qui débouchent sur une véritable émeute le 27 avril au faubourg Saint-Antoine. Les jours suivants vous êtes arrêté et conduit en fiacre à la Bastille. Seul dans votre cellule vous ruminez sur l'injustice du monde et le moyen de devenir riche. Un conseil : laissez faire le temps, la révolution viendra vous tirer d'affaire en héros le 13 juillet. ▸





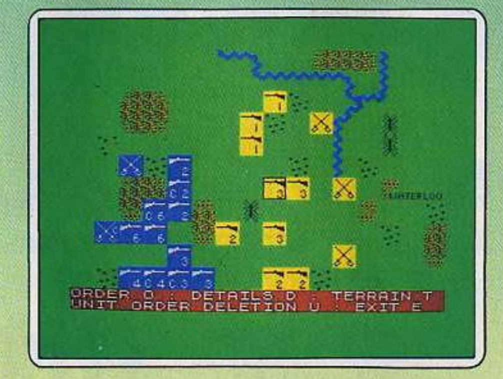
Dans un gilet qui traine par terre vous découvrez un Louis d'or, le premier pas vers la fortune. Délaissez le palais Bourbon pour les fastes des Tuileries. L'épée couverte de rubis dénichée vers le futur muséum central des arts vous en ouvrira les portes. La suite vous appartient dans le plus pur style « les Mariés de l'An II ».
Les 65 tableaux du jeu sont bien illustrés. On regrettera des possibilités de dialogue très limitées qui donnent envie parfois d'éteindre purement et simplement le *C 64*. (Disquette Ludia pour *Commodore 64*. Déclinaisons prévues pour Atari *130 XE*, *600/800 XL*, *Apple II*).

Type ______ ***aventure***
Intérêt ______ ★★★★
Graphisme ______ ★★★★
Bruitage ______
Prix ______ ***D***

WATERLOO

Refaire l'histoire

Napoléon aurait-il pu gagner Waterloo? C'est ce que vous allez rapidement savoir. Vous contrôlez les six corps d'armée français, aux prises avec les forces britanniques et prussiennes gérées, elles, par l'ordinateur. Au départ, vous choisissez l'un des trois niveaux de jeu en fonction de vos connaissances tactiques et stratégiques. Puis vous pouvez commencer à donner vos ordres. Ceux-ci s'adressent aux généraux des différents corps qui les exécutent alors, pour l'ensemble de leurs troupes, ou pour un simple bataillon qui suit vos directives sans plus s'occuper, pour l'instant, de celles de son général. Vous pouvez ainsi provoquer le déplacement de vos troupes vers une direction voulue, leur faire maintenir une position, effectuer une retraite si la position s'annonce trop difficile, tenter un repli en évitant l'ennemi ou laisser au contraire à vos hommes libre cours d'attaquer tout régiment ennemi se trouvant à moins de trois unités de déplacement de là. La nature du terrain (plaine, ville, bois, fleuve) joue bien sûr un rôle capital pour les déplacements. Lorsque deux forces ennemies se cotoient, le combat a lieu automatiquement et l'ordinateur vous informe des résultats. Vous gagnez si vous parvenez à conduire au moins 9 000 hommes près de Waterloo ou à réduire l'armée ennemie à moins de 7 000 unités ou de 20 000 hommes. Avant d'engager un combat, vous avez tout intérêt à vérifier auparavant l'état des forces et le moral de vos hommes. N'oubliez pas que vous devez défaire les forces de Wellington avant l'arrivée de Blucher. (K7 Lothlorien, pour *Spectrum*).



Type ______ ***wargame***
Intérêt ______ ★★★★★
Graphisme ______ ★★★★
Bruitage ______ ***aucun***
Prix ______ ***B***

BREAKTHROUGH IN THE ARDENNES

Stratégie guerrière

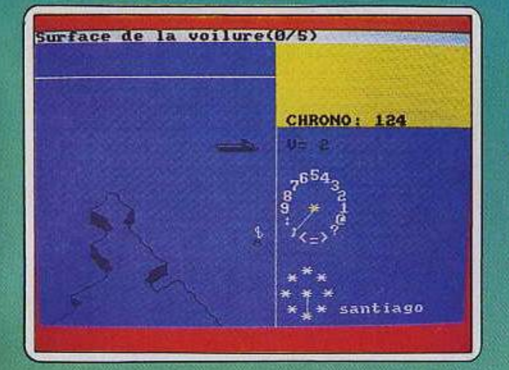
Nous sommes le 16 décembre 1944. Les Allemands ont déclenché leur offensive en direction de l'Ouest. Hitler a l'intention de traverser la Meuse dans les Ardennes et de rejoindre Antwerp, isolant ainsi plusieurs divisions alliées.



Dans le jeu solitaire, vous contrôlez le déplacement des forces alliées. Après avoir choisi le niveau et un des trois scénarios, commencez à jouer. Tout d'abord, donnez vos ordres aux escadrilles. Elle peuvent effectuer des missions d'attaque et de bombardement ou contrôler un espace aérien. Leur déplacement dépend bien entendu de la visibilité. Ensuite occupez-vous d'approvisionner vos troupes. Pour qu'une unité puisse recevoir armes, munitions et nourriture, il lui faut se trouver à moins de trois unités de déplacement d'une voie d'approvisionnement et que le passage ne soit pas bloqué par les Allemands. De cela dépend la puissance d'attaque et de défense de vos ▸

hommes. Vous pouvez aussi recevoir des renforts en hommes pour compenser les pertes dues aux combats, aux attaques aériennes ou aux bombardements. Vient ensuite la phase d'organisation où vous déplacez les unités d'artillerie, créez ou dissolvez des unités et construisez ou faites sauter un pont. Il ne vous reste plus qu'à envisager le déplacement de vos troupes en fonction de la stratégie adoptée et bien sûr du terrain. Vous avez intérêt à ralentir le plus possible l'avance allemande en contrôlant les zones de jonction. N'oubliez pas de faire sauter les ponts qui franchissent la rivière Ourthe. Réfléchissez à deux fois avant d'abandonner une ville.
Un wargame classique et bien réalisé. (Disquette S.S.I., pour *Apple II*).

Type _______ **wargame**
Intérêt _______ ★★★★★
Graphisme _______ ★★★
Bruitage _______
Prix _______ **F**



TRANSAT ONE

Paré à virer

Passionnés de voile, ce logiciel vous concerne. Avec *Transat one* vous embarquez à bord d'un mono ou d'un multicoque pour une traversée de l'Atlantique, avec quatre parcours au choix, correspondants à différents niveaux de difficulté. La course s'effectue en trente-neuf tours, représentant chacun trente heures réelles.
Le graphisme de *Transat one*, peu spectaculaire est supérieur à celui d'autres simulations. On voit par exemple, la zone de navigation dans laquelle on évolue, telle qu'elle apparaît depuis le pont du bateau. Le degré de simulation, quant à lui, atteint un très bon degré. Vents et courants variables en force et direction, alternance du jour et de la nuit, réglage de la toile en fonction du temps (et un surtoilage provoque des avaries...), envoi du spi possible, besoin de dormir, contacts radio, sans oublier les récifs à éviter.
Transat one accepte de un à quatre joueurs. Son principal défaut est de ne pas proposer de bateau skippé par l'ordinateur, qui pourrait servir de « lièvre ». Lorsqu'on joue seul, on se sent un peu perdu sur l'océan. Une option « vue de la carte générale » aurait également été la bienvenue, pour être certain de sa position. Mais tel quel, ce logiciel est très prenant, à condition d'entrer dans le jeu. Autre mérite, chaque partie est différente, selon le choix du bateau, du parcours, du rendement des voiles (5 options) et surtout des conditions météo. (Cassette No man's land pour *Amstrad CPC 464*).

Type _______ **simulation de course à la voile**
Intérêt _______ ★★★★
Graphisme _______ ★★★
Bruitage _______ ★★
Prix _______ **B**

SONDAGE PARIS-MATCH BVA
DES 20-21/09/85
REPONSE 1

Selon vous, l'association Greenpeace obeit-elle uniquement a des motivations ecologiques ou egalement a des motivations politiques ?

1 - Uniquement a des motivations ecologiques. 24%
2 - Egalement a des motivations politiques. 66%
3 - Ne sait pas. 10%

Vous avez repondu comme 24% de la population.
[ESPACE] = Suite - [DEL] = Sortir

DOSSIER G.

Événementiel

Inclassable, *Dossier G.* Ce n'est même pas un jeu ! Selon Cobra Soft, il s'agit du premier programme événementiel. Vite écrit, vite édité, il doit également se consommer rapidement. Uniquement textuel, tout en Basic, il se veut d'abord un grand éclat de rire sous forme de pied de nez. Après une lecture d'extraits réels d'articles de journeaux, on peut se lancer dans l'arborescence des questions, certaines sérieuses, d'autres complètement loufoques. L'exploration des fausses pistes recèle également de nombreux gags, jeux de mots (nous ne citerons qu'une affaire « Quilès à désirer... ») et autres tiroirs.
Dossier G. horripilera les coincés, et ne recevra que critiques désabusées de la part des fanas du graphisme somptueux, de l'animation démente. Les amateurs d'humour loufoque devraient en revanche passer un moment, si possible à plusieurs, pour rire ensemble des trouvailles invraisemblables de ce logiciel garanti 100 % non-sérieux. Un regret, son prix atteint celui des réalisations sophistiquées, ce qui nous paraît excessif. Mieux vaut l'acheter à plusieurs, pour ne débourser chacun que le prix d'une place de cinéma ! (Cassette et disquette Cobra Soft pour *Amstrad, MO 5, TO 7/70, TO 9, Oric/Atmos, C 64* et *C 128, Spectrum 48 K*).

Type _______ **inclassable**
Intérêt _______ ★★★
Graphisme _______
Bruitage _______
Prix _______ **B**



FIGHTING WARRIOR

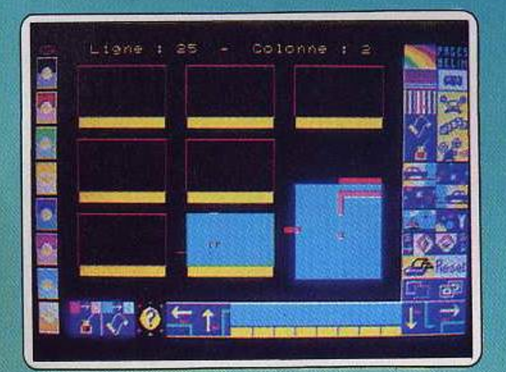
Le glaive et la princesse

Perdu au fin fond de l'Egypte ancienne, courez au secours de votre princesse adorée. Cette dernière est enterrée vivante et va être l'objet d'un sacrifice offert aux dieux. Armé d'un glaive, vous allez affronter les guerriers les plus redoutables que la terre ait jamais connus. Ce logiciel de combat a su adapter à l'action un scénario ▶

BAIE DE TRAFALGAR
D.G.S.E. : C'EST PAS NOUS !
S.D.E.C.E. : NOUS NON PLUS
D.S.T. : C'EST PAS NOS OIGNONS
2em BUR. : RAMBO WARRIOR C'EST QUOI ?
S.A.C. : NOUS, ON N'EXISTE PLUS.

fort intéressant. Commandé, soit au joystick, soit au clavier, votre guerrier manie le glaive selon trois attaques : le coup droit, la frappe haute et la frappe basse.
Votre premier adversaire vient d'apparaître. Le gladiateur musclé brandit son arme et s'avance de quelques pas. Une feinte, puis c'est le coup à la tête qui coûte un point de vie à la victime. L'issue du combat dépend de votre quotient vital, qui ne doit en aucun cas atteindre le zéro fatidique. Chacun de vos succès fait apparaître un vase magnifique qui peut, soit vous emmener au tableau suivant, soit vous rendre tous les points de vie perdus au combat. Pour retrouver la princesse, tuez des vampires, des chiens enragés et autres adversaires. Sur un graphisme soigné, les différents tableaux font preuve d'une animation fort réaliste. *Fighting Warrior* se pose d'ores et déjà comme un très bon simulateur de combat. (Cassette Melbourne House pour *C 64* et *Amstrad*).

Type	***aventure***
Intérêt	★★★★★
Graphisme	★★★★
Bruitage	★★★
Prix	***B***



ANIMATIX

Point par point

Comme son nom l'indique ce logiciel vous permet de créer des dessins (huit caractères sur huit) et de les animer par la suite. La présentation est alléchante : haute résolution graphique, contrôle de l'animation à tout moment, vitesse d'affichage permettant d'atteindre jusqu'à vingt-cinq images par seconde dans une boucle de Basic. La réalisation est, elle, beaucoup moins stimulante. Faire un carré au point par point à l'aide du stylo optique demande une demie heure de travail. Merci Thomson.
Mais commençons par le début : le choix du format des dessins. La hauteur est comprise entre deux et soixante-quatre lignes et la largeur entre une et huit. Pour les couleurs l'utilisateur a le choix entre treize couleurs pour le crayon, option graphique, et douze pour le fond avec passage automatique d'une couleur saturée au ton pastel correspondant et coloriage automatique ligne par ligne ou colonne par colonne. Une loupe de six caractères vous permet de visualiser le « crayonné » en cours. Le déplacement s'effectue à l'aide de quatre flèches quand le crayon optique se décide à marcher et à ne pas valider l'option voisine : un vrai travail de chinois. Le logiciel offre également des options de décalage point par point ou ligne par ligne ainsi que des symétries verticales ou horizontales. Avec beaucoup de patience vous pourrez aussi transférer votre dessin dans une fenêtre. Malheureusement aucune option cercle ou rectangle n'est disponible, ce qui ne facilite pas le travail.
L'animation proprement dite peut intégrer jusqu'à cinquante images qu'il suffit de pointer dans l'ordre de succession désirée. Par la suite il est possible de visualiser image par image ou au ralenti. Ce logiciel est un outil d'animation performant mais ardu. Les possibilités de se constituer un répertoire d'images et de réutiliser les dessins dans un programme sont intéressantes. Cependant la réalisation du dessin trop laborieuse éclipse la haute résolution (K7 Infogrames pour *TO 7/70* et *MO 5*).

Type	***création d'animation***
Intérêt	★★★★
Graphisme	★★★★
Bruitage	
Prix	***C***

CARTOON MAKER

Dessin animé

Et le mouvement fut. Trois en un, ce logiciel vous permet de dessiner, lire et sauvegarder les images et créer une animation réutilisable dans un programme Basic. Commençons par le commencement : le dessin. Patience il se fait au point par point. Seul graphisme préfabriqué : les cercles et les symétries. Aucune ligne ou aucun rectangle à se mettre sous la dent. Quinze teintes sont disponibles avec la possibilité de jouer sur la couleur du fond et du crayon. Vous repérez l'emplacement de votre « crayon », option « dessin », grâce à ses abscisse et ordonnée.



Autres options classiques : « loupe » et « remplir ». A noter la fonction « vignette » qui permet de diviser l'écran en zones pour les symétries, les déplacements ou les changements limités de couleurs. Jusqu'à quarante vignettes peuvent être sauvegardées. Le dessin est maintenant fin prêt. ▸

Venons-en à l'animation. On pourra en composer une à l'aide de cinq modules différents, cinq personnages ou objets, et d'un fond (des flots bleus, une forêt...) A chaque module correspond un tableau d'animation. Il définit le numéro de l'image, ses coordonnées de départ et d'arrivée et le rythme des gestes et des déplacements. L'animation peut résulter de l'affichage successif d'images légèrement différentes à un certain rythme, huit images par seconde, et/ou d'un déplacement. « Raz » permet de lancer l'animation. Le résultat n'est pas époustouflant. Ne vous attendez pas au mouvement souple et délié à la Walt Disney. Si l'objet animé dépasse une certaine grandeur, le délai d'affichage provoque un effet de clignotement saccadé. L'animation paraît alors très rudimentaire. Contrairement à *Animatix*, ce logiciel est facile d'accès mais pour un résultat moyen. Si vous avez opté pour le support cassette les manipulations seront fastidieuses. Ne comptez pas sur la notice pour éclaircir les choses, elle brille par sa concision et son sens du raccourci. Elle aurait gagné à être plus détaillée et plus claire. (Cassette et disquette Free Game Blot pour *TO 7*).

Type ______ ***outil d'animation***
Intérêt ______ ★★★★
Graphisme ______ ★★★
Bruitage ______
Prix ______ ***B***

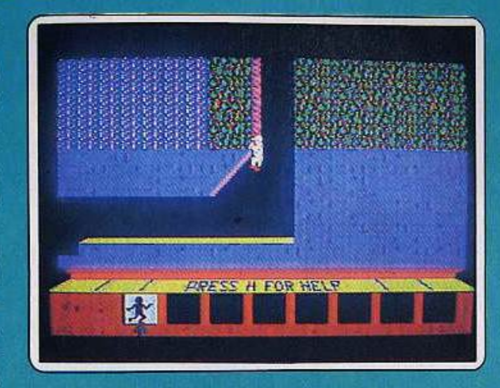
JOURNEY

Voyage au centre de la Terre

Pour cette descente au centre de la Terre, vous venez de saisir votre révolver. Quelques pas en avant, voici la première galerie. L'escalade ne vous fait pas peur, le monde étrange que vous allez parcourir révèle des trésors inestimables que vous comptez bien ramener à la surface.

Ce logiciel d'aventure/action nécessite l'emploi conjugué du joystick et du clavier. Les déplacements sont classiques (gauche, droite, haut et bas). Les surfaces verticales s'escaladent à la force des bras et seuls les sauts vigoureux de notre explorateur lui permettent d'accéder aux différents tableaux proposés. Mais attention, il ne s'agit pas d'une simple promenade... Pour combattre les dinosaures et chauves-souris qui hantent les galeries, complétez sans tarder votre équipement. Oubliées par vos prédécesseurs, des armes diverses parsèment le sous-sol de ce mystérieux univers. Pistolet, bâton de dynamite et détonateur, bouteille d'eau ou d'oxygène, emplissez votre sacoche au maximum, afin de faire face à tous les dangers.

C'est au bas de l'écran qu'apparaissent les objets que vous portez. Sept cases correspondent aux sept poches de votre sac : pour empocher un objet,



choisissez au clavier une des cases, puis poussez le joystick : vous avez une nouvelle arme. Il faut garder une main sur le clavier afin de saisir le plus rapidement possible le pistolet ou la dynamite... Plus proche de l'arcade que de l'aventure, ce logiciel a le mérite de proposer des situations variées et complexes dans un graphisme toujours net et précis. (Cassette C.R.L. pour *Commodore 64*).

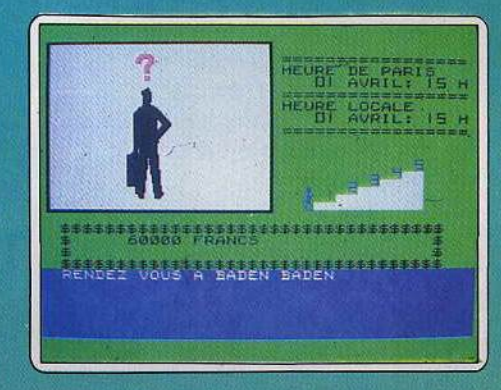
Type ______ ***aventure/action***
Intérêt ______ ★★★★
Graphisme ______ ★★★
Bruitage ______ ★★★
Prix ______ ***B***



GEODYSSEE

Globe trotter

Grand reporter d'un célèbre quotidien de Paris, vous êtes prêt à mener l'enquête. Les exigeances de votre patron sont plus que draconniennes : « The Boss » vous demande de retrouver à travers le monde des objets et des personnes variées et étranges. Ceux-ci sont caractéristiques d'une ville ou d'un pays. Pour mener à bien votre mission, un certain capital vous est accordé. Le temps dont vous disposez dépend du niveau de difficulté choisi. Ne perdez pas une minute.



L'agence de tourisme vous procure votre billet de train, d'avion ou de bateau. Sur place, les bazars vous permettent d'acheter appareil photo, magnétophone, serum, etc. Les offices de tourisme vous communiquent les renseignements locaux indispensables à votre succès. Les relations humaines de *Géodyssée* sont le plus souvent d'ordre financier. Le marchandage peut tout aussi bien vous faire économiser quelques francs que vous envoyer en prison. Bien entendu, vous n'êtes pas sensé connaître les langues de tous les pays traversés. Les interprètes sont alors tout aussi indispensables qu'onéreux. Pour clore votre enquête, il vous faut autant de logique que de culot. Aventure ou réflexion, gardez toujours une encyclopédie à portée de la main. (Cassette Coktel vision pour *TO 7* et *MO 5*).

Type ______ ***aventure et géographie***
Intérêt ______ ★★★★
Graphisme ______ ★★★
Bruitage ______ ★★
Prix ______ ***B***

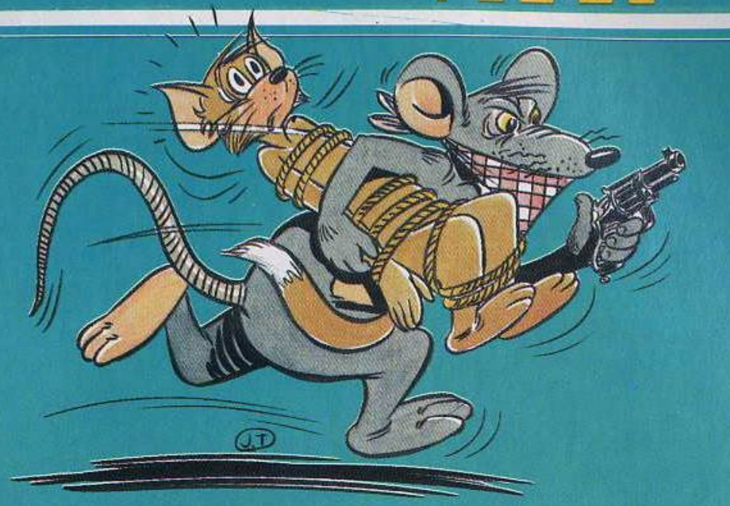
THE BOSS

Caisse noire

Voici l'exemple typique du bon logiciel, original et varié qui souffre de son insularité. En deux mots c'est comme si on exportait Bats, Rocheteau et divers inconnus de l'Olympique Chambérien dans un logiciel à destination de la Blanche Albion, avec mission pour messieurs les Anglais de gérer tout cela au mieux. Malgré toute bonne volonté, inévitablement ça doit capoter. Comment ▶



EXTERMINEZ LES SOMBRES FORCES DU MAL AVEC
SUPERMAN*
THE GAME
Les forces du bien peuvent-elles vaincre/celles du mal? Vous avez la réponse entre les mains.
SUPERMAN CONTRE DARKSEID.
Graphismes superbes.
Tirs sur écrans
Bruits magnifiques.
Action continuelle dans l'air, dans la rue ous sous terre.
Etes-vous le héros de Métropolis ou le traître de l'humanité?.
Options à 1 ou 2 joueurs
FIRST STAR SOFTWARE INC TM
Publié sous licence de "First Star Software Inc.TM en conjonction avec "Warner Software Inc."
U.S. GOLD All American Software
Publié sous licence par U.S. Gold (France) Limited, Zac des Mousquettes, 06740 Chateauneuf de Grasse tel 93 42 71 44/45
CBM 64/128
Superman and Darkseid are Registered Trade Marks licensed by DC Comics





savoir qui a le meilleur coup de pied, qui a été sélectionné pour la coupe de l'UEFA ?... Vous choisissez parmi soixante équipes, de Liverpool à Chelsea, celle dont vous rêvez de présider aux destinées. Pas vraiment une sinécure vous rappelle-t-on prudemment, malgré un capital initial de 500 000 £. Les noms des douze joueurs, Brown et autres Boam (voyez le problème) plus trois remplaçants s'affichent à l'écran ainsi que le numéro de la division, le nombre de semaines de jeu et les cotes face au prochain adversaire. Tout est possible : visionner les résultats de la ligue, vendre, acheter des joueurs, changer de formation et bien évidemment jouer.
Un bien grand mot pour ces 90 secondes ponctuées de quelques éclairs et cris synonymes de buts. C'est après que votre capital commence à souffrir. Si le nombre d'entrées s'avère correct, les salaires des joueurs sont élevés, la quittance d'électricité salée, la note d'hôtel abusive, les coûts d'impression des programmes non-négligeables, les dégâts commis par les supporters surexcités impressionnants et pour compléter le tout plusieurs joueurs ont été blessés. Toute la tactique consiste à ne pas trop perdre d'argent tout en se classant respectablement. Ah, les miracles du compromis. On se demande comment « président de club » n'est pas une race en voie d'extinction. (K7 Peaksoft pour *Amstrad*).

Type ______ ***gestion club sportif***
Intérêt ______ ★★★
Graphisme ______ ★★★
Bruitage ______ ★★
Prix ______ ***B***

THE RATS

Dératisation

Pour la première fois dans l'histoire de l'humanité, les rats ont le dessus. Il faut dire qu'il sont particulièrement grands et nombreux. Si vous ne faites rien, Londres va bientôt tomber sous leurs pattes. Vous contrôlez Foskins, le sous-secrétaire d'Etat qui doit sauver la ville, Harris, un homme plein de ressources, Howard, le scientifique qui étudie le moyen de contrer les rats et éventuellement d'autres personnes. Au début, vous ne disposez d'aucune aide extérieure.
Tout d'abord sortez vivant d'une rencontre inopinée avec ces animaux. Ensuite informez-vous de leurs déplacements et tentez de mettre sur pied une stratégie gagnante. Si vous parvenez à contenir leurs assauts pendant quelques temps, vous pouvez enfin demander quelques renforts



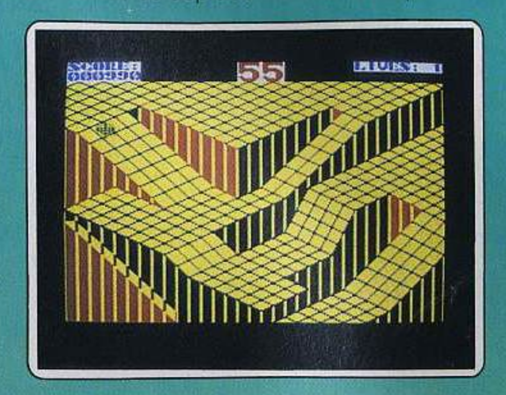
(armée, police, pompiers, forces d'urgence). Ils sont plus ou moins efficaces selon leur entraînement et les armes dont ils disposent. Sachez utiliser au mieux les informations en votre possession, de manière à déployer vos forces aux endroits stratégiques. Mais la seule manière d'anéantir totalement les rats, est de découvrir d'où ils viennent. Vos trois principaux personnages doivent obligatoirement rester en vie pour que le jeu se poursuive. Cependant il est préférable d'éviter la mort aux autres aussi. Ce jeu est doté d'un thème intéressant, mais le déroulement fastidieux de l'action lui ôte malheureusement une partie de son attrait. (K7 Hodder and Stoughton, pour *Spectrum*).

Type ______ ***stratégie et aventure***
Intérêt ______ ★★★★
Graphisme ______ ★★
Bruitage ______ ★★
Prix ______ ***B***

GYROSCOPE

Comme une toupie

Une toupie (ou plutôt un gyroscope) qui suit les pentes d'un terrain pour le moins accidenté, voilà en quoi se résume *Gyroscope*. Il vous faut conduire la toupie d'écran en écran et réussir à passer cinq tableaux consécutifs pour terminer vainqueur.
La vitesse de déplacement de la toupie est



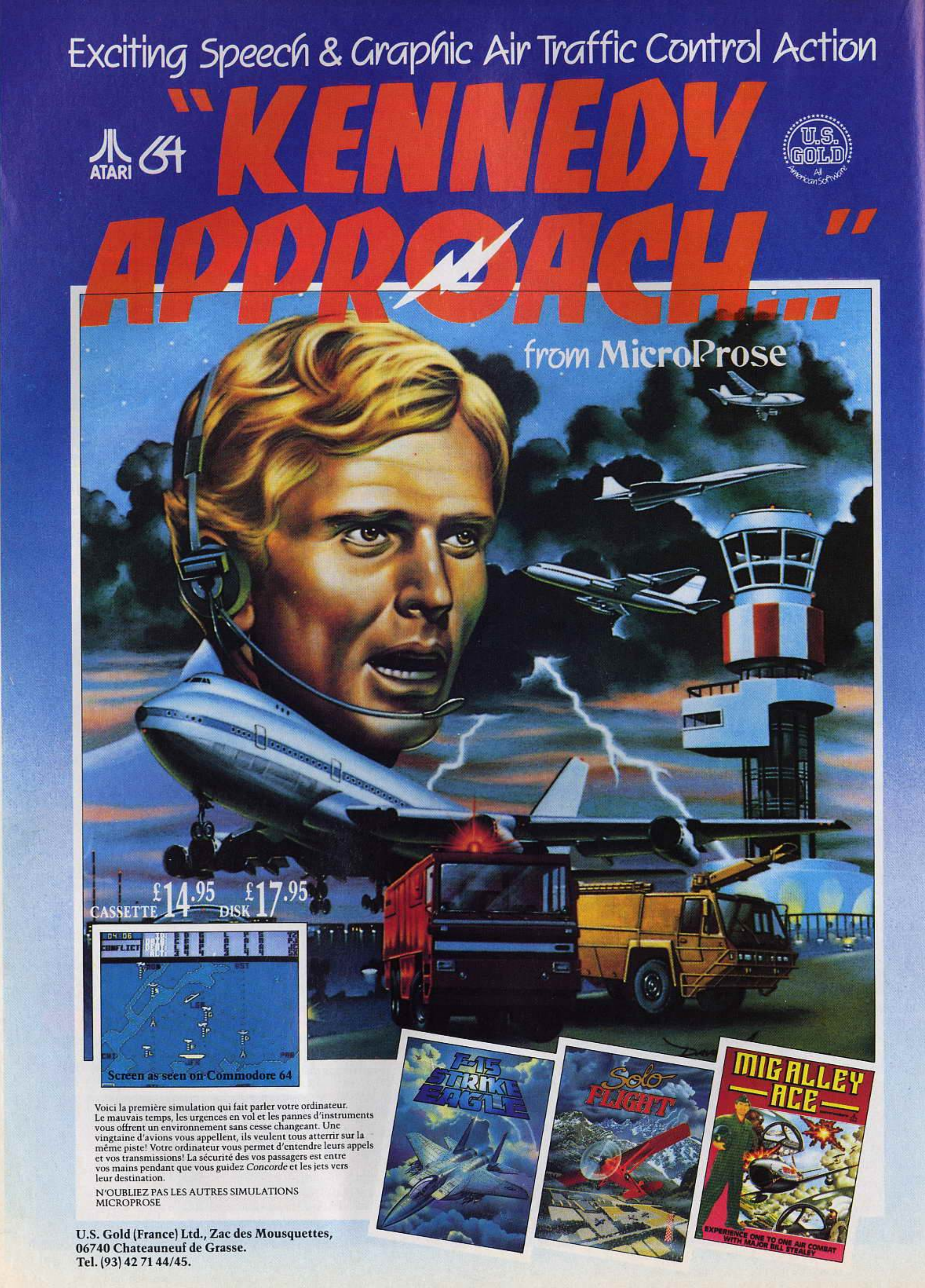
fonction de la pente sur laquelle elle se trouve. Son mouvement est soumis à une inertie bien calculée qui accentue l'impression de réalité et augmente aussi la difficulté. Pour éviter le parcours, des écrans sans risque à vitesse réduite, le temps vous est compté. Les tableaux sont de difficulté croissante et bien échelonnés, car si le premier est facile, le second demande déjà une certaine habitude des réactions de la toupie. Les graphismes, pourtant schématiques, donnent bien l'illusion du relief. Bien que très simple, le jeu a un côté prenant. Comme quoi, il n'est pas toujours besoin d'imaginer un scénario complexe pour aboutir à un bon jeu. (K7 Melbourne House, pour *Spectrum*).

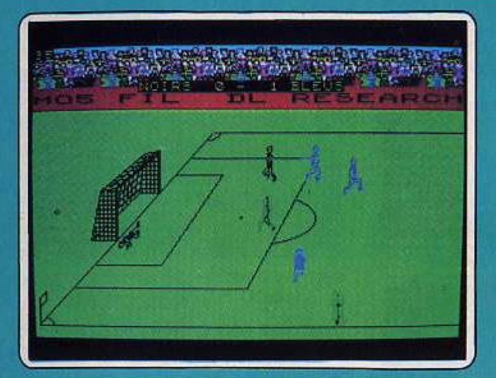
Type ______ ***action***
Intérêt ______ ★★★★
Graphisme ______ ★★★★
Bruitage ______ ★★★
Prix ______ ***B***

NUMÉRO 10

Platini et la micro

A l'heure où la France se prépare déjà à la coupe du monde, voici de quoi se mettre en jambes en attendant l'échéance fatidique. Le nom de ce logiciel n'est pas totalement innocent : il est patronné par Michel Platini soi-même. Un soutien de poids, de la part de la vedette, plutôt avare de ses apparitions publicitaires.
Hélas, ce prestigieux parrainage ne suffit pas. *Numéro 10* ne convainc pas vraiment lorsqu'on a encore en tête les réalisations pour *Commodore 64*. Le graphisme reste ▸


Exciting Speech & Graphic Air Traffic Control Action
ATARI 64
"KENNEDY APPROACH..."
U.S. GOLD All American Software
from MicroProse
CASSETTE £14.95 DISK £17.95
CONFLICT
Screen as seen on Commodore 64
Voici la première simulation qui fait parler votre ordinateur. Le mauvais temps, les urgences en vol et les pannes d'instruments vous offrent un environnement sans cesse changeant. Une vingtaine d'avions vous appellent, ils veulent tous atterrir sur la même piste! Votre ordinateur vous permet d'entendre leurs appels et vos transmissions! La sécurité des vos passagers est entre vos mains pendant que vous guidez Concorde et les jets vers leur destination.
N'OUBLIEZ PAS LES AUTRES SIMULATIONS MICROPROSE
F-15 STRIKE EAGLE
Solo FLIGHT
MIG ALLEY ACE
EXPERIENCE ONE TO ONE AIR COMBAT WITH MAJOR BILL STEALEY
U.S. Gold (France) Ltd., Zac des Mousquettes,
06740 Chateauneuf de Grasse.
Tel. (93) 42 71 44/45.



moyen, le scrolling « saute », ce qui est très désagréable. Reste l'animation. Elle offre de bonnes possibilités, dans les différentes phases du jeu. Comme dans la plupart des simulations de football, le joueur le plus proche du ballon s'active automatiquement.

Théoriquement sa couleur change, pour éviter toute erreur, mais nous ne l'avons pas constaté. Les joueurs shootent à ras-de-terre ou en l'air, plus ou moins fort. Les fautes, par exemple un « tackle » de l'arrière ou trop appuyé, sont sanctionnées par un coup-franc, ou un penalty.

Les options de jeu sont complètes. Un joueur contre l'ordinateur, deux joueurs l'un contre l'autre, trois niveaux de difficulté, matchs de deux fois cinq minutes ou deux fois quinze minutes. Le bruitage est insignifiant. Pauvres programmeurs sur *Thomson* ! (K7 F.I.L. pour *TO 7/70* et *et MO 5*).

Type ______ ***simulation de football***
Intérêt ______ ★★★
Graphisme ______ ★★★
Animation ______ ★★★★
Bruitage ______ ★★
Prix ______ ***B***

FOOTBALL

Coups-francs

Le football inspire les développeurs français. Voici une deuxième simulation, toujours sur *TO 7*. Ni plus, ni moins convaincante que la précédente. Malgré de bonnes idées, on reste sur sa faim. Peut-être parce que je n'aime pas le football en général, peut-être aussi parce qu'adapter ce jeu sur ordinateur relève de la gageure.

Football propose uniquement d'affronter l'ordinateur. Les finesses du jeu sont au rendez-vous : tête, appel de la balle lorsque celle-ci est controlée par un autre joueur de votre équipe, tackle, passe à ras-de-terre faible ou forte, tir en hauteur. Le gardien de but est géré automatiquement par l'ordinateur. Dommage. Rançon de cette sophistication, les commandes s'effectuent soit entièrement au clavier, soit au joystick plus clavier, ce qui n'est pas très pratique.

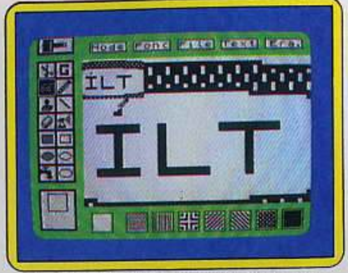


Touches, corners, hors-jeu (ce qui est rare dans un logiciel), coups-francs sont joués avec réalisme. Dernière option, séries de pénalties, où l'on peut diriger le buteur ou le gardien. Reste les faiblesses des graphismes et de l'animation. Quant aux bruitages, jetons un voile pudique dessus. (K7 Nice Ideas pour *TO 7/70* et *MO 5* Existe également pour *M.S.X.*)

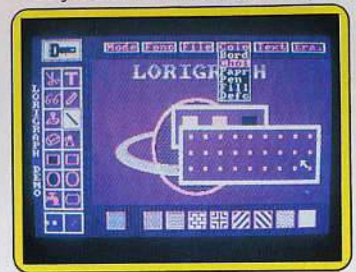
Type ______ ***simulation de football***
Intérêt ______ ★★★
Graphisme ______ ★★
Animation ______ ★★★★
Bruitage ______ ★
Prix ______ ***B***



Couper-coller, ça rappelle quelque chose (Amstrad)



La fonction lunette (Spectrum)



27 couleurs dont 4 affichables simultanément (Amstrad)

Lorigraph

Le sacre des icônes

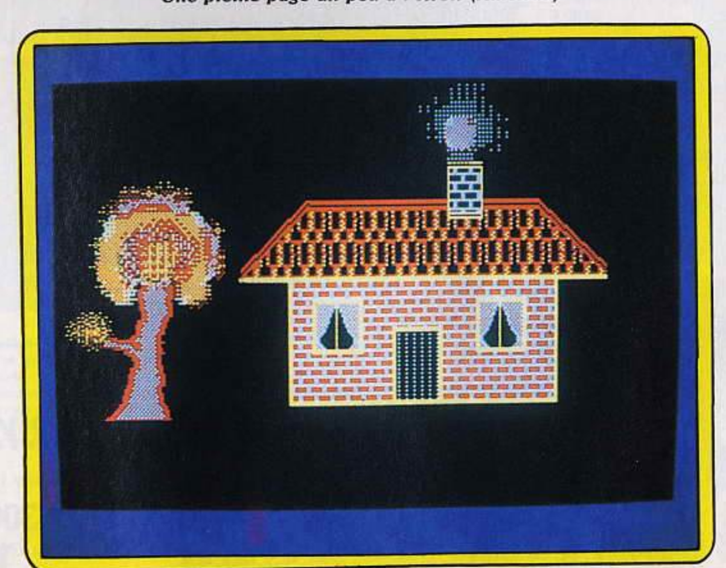
Convivialité et simplicité sont les deux piliers du logiciel de création graphique contemporain. Les remakes de *Mac Draw* se ramassent à la pelle. *Spectrum* en fait les frais, *Amstrad* s'en tire bien. La couleur met du piment.

Décidément l'esprit qui enfanta *MacDraw* est génial. Qui dit succès commercial, voire inspiration, dit aussi imitation. Après Digital Research et son *Gem Draw* pour machines 16 bits, voilà que Loriciels jette son grain de sel avec *Lorigraph* pour *Spectrum* et *Amstrad*. S'il s'affirme utilitaire de dessin pour le premier avec des graphismes en noir et blanc (précisons-le tout de suite médiocres), sa vocation sur *Amstrad* oscille entre le bussiness d'affaires, camemberts et histogrammes, et la création graphique plus artistique. Couleur oblige.

L'atout numéro un de *Lorigraph* s'impose dès le chargement : sa présentation basée sur la présence d'icônes, de fenêtres et de menus déroulants avec des répercussions en termes de convivialité et d'accessibilité aux diverses fonctions. Le clavier entièrement redéfinissable et la manette de jeu font office de souris. Comme de bien entendu on « clique ». Enfin quelqu'un qui pense aux manchots et gauchers de toute espèce. Les traditionnels droites, crayons, rectangles et ellipses (le rond n'est pas trop cabossé) voisinent avec des formes plus typées comme les polygones à bouts arrondis, bien plus chics dans les schémas. On apprécie énormément les icônes pleins qui permettent de superposer une figure à une autre sans transparence. Combinés à l'usage du robinet de remplissage on arrive par ce biais à obtenir des effets d'ombre sans bavure disgrâcieuse. Drôle de robinet d'ailleurs. Avant de se couvrir du motif sélectionné, l'aire se remplit de noir à partir d'un losange grandissant en strates à une lenteur particulièrement irritante sur *Spectrum*. Les surfaces doivent être fermées. Il ne faut pas trop en demander. Côté « fioritures » le *Spectrum* fait pauvre figure. Sept motifs de base disponibles sont affichés en bas de l'écran que l'on peut modifier à volonté par superposition ou soustraction des rayés, briques ou pointillés originels, à l'aide des divers modes logiques. Extrêmement ouverte dans l'absolu cette possibilité se révèle confuse sur le terrain.

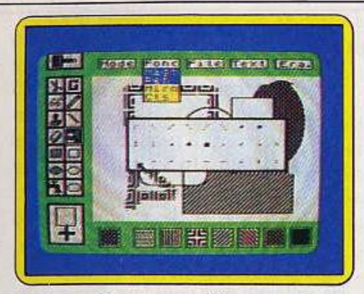
On se mélange souvent les pinceaux entre les « and », « or », « over », « xor » (tout bonnement et/ou inclusifs et exclusifs symbolisés par une croix en bas de l'écran) pour arriver à des motifs saturés de noir pratiquement illisibles dans un schéma.

Une pleine page un peu à l'étroit (Amstrad)



Il en va autrement sur *Amstrad*. On travaille en technicolor avec vingt-sept couleurs dont quatre affichables simultanément agrémentées de neuf nuances. Le fond, les bords, comme les traits peuvent être modifiés. C'est très bien, c'est très beau, reste qu'il y a un détail idiot auquel Loriciels n'a pas pensé. Essayez de dessiner en rose-rouge et jaune-orangé sur gris pour voir. Les instructions à l'écran qui prennent ces teintes deviennent tout simplement invisibles. Mieux vaut avoir une bonne mémoire visuelle ou choisir le dessin contrasté. L'usage de la fonction « mode » revêt plus d'importance, notamment si l'on veut modifier la composition d'un titre. Obtenir des effets de dégradé par exemple nécessite uniquement trois manœuvres. Les motifs interviennent également dans la fonction « spray » cachée derrière un petit vaporisateur. Un léger saupoudrage par ici, une petite frise par là. Dommage qu'on ne puisse choisir alors l'épaisseur du trait. L'aspect « pro » se reflète à plusieurs échelons. On dispose par exemple de trois systèmes d'effacement qui vont de l'ultra-classique gomme à la réinitialisation de l'écran en passant par l'effacement des dernières instructions. Les pinceaux se comptent à la pelle : vingt-sept au total que l'on clique dans la fenêtre fonction. Si la gamme est vaste, l'usage l'est moins. Face à un nombre impressionnant de double ou triple traits (forts pratiques au demeurant) on cherche en vain des tracés pointillés ou des flèches.

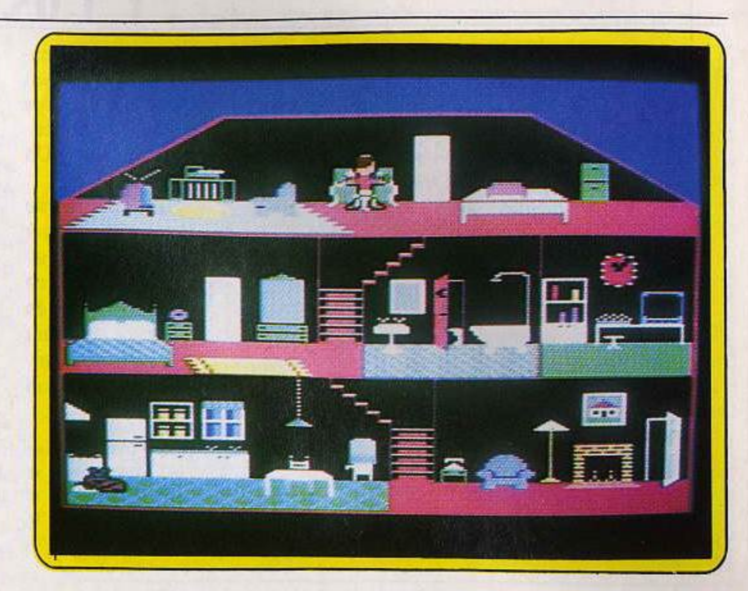
Innovation de taille, des icônes tampon et ciseau, particulièrement bien vus, permettant de saisir une partie du dessin, de la garder en mémoire et de la dupliquer un peu plus loin. Fini le recopiage imbécile. Vous voulez dessiner Saturne et son anneau, c'est facile : deux ellipses imbriquées l'une dans l'autre que l'on remplit. Un petit coup de ciseau pour sectionner une partie de l'anneau. On insère un rond et on remet le bout d'anneau manquant. A noter quelques problèmes de recouvrement, bénins sur *Spectrum*, lorsque l'on découpe et colle sur les bords de l'écran. Pas de problèmes pour la fonction miroir, qui permet de transformer les symétries, si ce n'est la sécheresse de la notice. L'empirique est de mise. Cette option qui peut paraître anodine se révèle primordiale, non seulement dans le tracé de sentiers bien parallèles mais aussi dans toutes les formes géométriques possédant des axes de symétrie. De l'indispensable pour un utilitaire de dessin. Comble du luxe : certaines icônes couvrent deux fonctions. C'est ainsi qu'avec les lunettes on pourra accéder aux parties cachées par les bords de l'écran, regarder ou corriger un des-



Ne pas se mélanger les pinceaux ! (Spectrum)

sin grossi à la loupe lorsque combiné à la fonction « magnifier » (pourquoi ce franglais bâtard ?). C'est en visualisant le dessin pleine page que l'on appréhende le principal défaut de *Lorigraph* : le manque de place, avec ou sans cache, d'autant plus gênant sur *Spectrum* qu'on est amené à réaliser des schémas peu compressibles. Pour peu que le personnel de votre club de voile porte des noms plus sophistiqués que Luc Pic ou Paul Poc vous n'arriverez jamais à réaliser un organigramme légendé. Surface disponible restreinte, caractères de texte standard disproportionnés (vingt-cinq signes par ligne pour le plus petit, douze signes par ligne pour le plus gros) : tout déborde, rien ne tient. Fort heureusement le dernier problème a été résolu sur *Amstrad*. Les caractères, toujours quatre tailles, sont plus petits et plus jolis (trente et un signes par ligne pour le caractère standard). Par ailleurs on peut même créer son jeu de caractères personnels en éclairant ou éteignant les soixante-quatre points d'un carré de définition. Chaque dessin est sauvegardable et éditable en pleine page.
Malgré quelques défauts de jeunesse dont l'absence de toute animation, un très bon logiciel de dessin pour *Amstrad* qui fleure bon le *Mac* dans son accessibilité. On se fait vraiment plaisir. Pour *Spectrum* on prendra soin de faire des schémas taille timbre poste sans texte. Un peu gênant pour un utilitaire qui vise le graphique d'affaires. (K7 et disquette Loriciels pour *Amstrad* et *Spectrum*).

Type : création graphique, utilit. dessin
Intérêt : Amstrad ______ ★★★
Spectrum ______ ★★★
Accessibilité ______ ★★★★★
Potentialités ______ ★★★★★
Prix ______ *B (disq), C (K7)*



Carson attaque brillamment l'ouverture de la « Septième ». Home sweet home

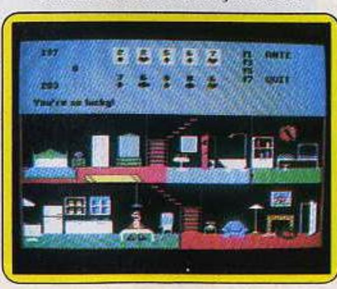
LCP

Y a-t-il un génie dans mon micro ?

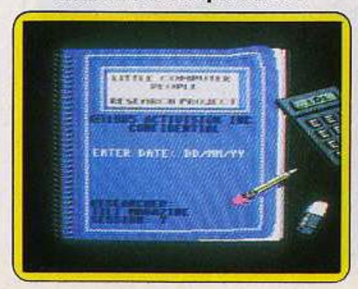
Aladin est complètement dépassé. Les bons génies des années 90 quittent les *chips* brûlants pour emménager dans de coquettes maisonnettes. Hello Carson.

Mon premier a un caractère plutôt indépendant, mon deuxième joue du piano tel Rachmaninov, mon troisième est possédé par le démon des cartes, mon quatrième vit au milieu des microprocesseurs et des résistances brûlantes (on se demande comment ils gardent leur humour) et mon tout vous fait littéralement fondre, passer quatre heures devant un *C 64* sans même lever un sourcil. Une nouvelle race de « jeu » est née qui ne nécessite ni intelligence, ni dextérité, ni réflexe ni même action mais qui est à l'écoute des autres et qui favorise la rencontre. (Excusez-moi si cela fait un peu sermon de paroisse). Bref rien à chercher, rien à gagner, rien à perdre.
Des générations de petits lutins ou grands génies hantant les lampes à huile ont fait rêver nos ancêtres. Trêve de romance, aujourd'hui Activision en détient les preuves, l'ordinateur est investi par une douzaine de petits individus baptisés par David Crane et Rich Gold « Little Computeur Person » (LCP pour les intimes). Ils ont quitté les circuits intégrés inhumains de leurs parents pour élire domicile dans une coquette maison-sur-disquette de deux étages et demi possédant — comme on dit dans les publicités — tout le confort moderne. C'est Carson qui a colonisé le *C 64* de *Tilt*. Plutôt méfiant d'ailleurs dans ses débuts. Deux ou trois minutes après l'apparition de la maison (tout se déroule en temps réel) le voilà qui arrive tout seul, fouine partout, tire les tiroirs, allume la télé, ouvre le frigidaire, histoire de laisser ses marques. (Heureusement que son fidèle compagnon à quatre pattes n'est pas là sinon il aurait pissé partout). Deux minutes plus tard, il est de retour avec son chien, aussi gras que peu actif, et sa valise. C'est parti pour les longues séances d'observation.

Carson a l'âme d'un flambeur



Rencontres comptabilisées



La psychologie du *LCP* est relativement sommaire : tout ce qu'il veut c'est être heureux entre son feu de bois, son piano et l'affection de son toutou. Vous avez les clés de ce bonheur. Diable quelle responsabilité. Tout d'abord avant de rentrer en contact, mieux vaut s'assurer que tout ce beau monde a suffisamment à manger et à boire sous peine de les voir tourner au vert épinard synonyme de maladie ou d'achever cette histoire d'amour sur une marche funèbre. Vous appuyez sur une touche « Ding-dong » : le carillon sonne, Carson se dépêche vers la porte et revient avec une boîte de canigou qu'il dépose dans la gamelle de Médor. Précisons tout de suite que ce chien, un rien ventripotent, est un véritable estomac ambulant. Autre touche, autre nourriture, Carson vient déposer une boîte de conserve sur l'étagère de la cuisine ou dans le frigidaire et se dirige vers l'évier en inox massif. « Pschiiit », glougloutement de l'eau, Carson s'essuie les mains. S'il est une chose dont on ne peut pas taxer ce logiciel c'est de laisser aller dans les bruitages. Selon le revêtement du sol, linoléum, carrelage, moquette américaine moelleuse à souhait, la sonorité des pas varie. Autre caractéristique tout à fait particulière : l'amour immodéré de Carson pour la musique et les jeux de cartes, bataille comme poker (je n'ai pas encore essayé le strip). Son répertoire est vaste, de « la lettre à Elise » parfaitement exécutée (avec pédale et mouvements de mains inspirés) aux valses de Chopin. Superbe.

Les 33 t qu'il passe sur sa chaîne hifi (et ils tournent, je le jure) s'avèrent nettement plus be-bop. A votre demande il exécutera un twist. Avec les livres et l'affection (une main caressante), les disques constituent un moyen infaillible de faire plaisir à Carson comme l'indique le gigantesque sourire affiché sur son visage. Même dans le royaume des ordinateurs, il est des envies pressantes qui n'attendent pas.

Le *LCP* se précipite aux WC, claque la porte « vlan », tire la chasse « pshhhh » et vient se laver et s'essuyer les mains. J'en reste baba. Bon un peu d'action please, le rôle de spectateur commence à me peser. Carson grimpe les escaliers pour la énième fois et s'installe au clavier de sa machine à écrire.

On fait les présentations. Il s'appelle Carson, il est heureux dans la vie et souhaiterait le rester. Seule la présence d'un compagnon ou d'une compagne lui manque. Mais est-il vraiment seul dans sa maison (hum-hum) ? Poliment je lui demande s'il aimerait prendre une douche. Pas de réaction. Visiblement Carson ne fait que ce qu'il a envie de faire puisque deux minutes plus tard alors que je lui demande d'allumer un feu il s'exécute après avoir été chercher des bûches dehors. ▶



L'exercice physique et les coups de téléphone l'inspirent également. Sans parler des jeux de cartes et anagrammes dont les parties sont ponctuées de remarques du style « je t'ai eu », « tu te laisses aller », « trop facile », voire « Aaaaaargh » ; dialogue oblige.
Reste que mon *LCP* en titre reste muet lorsque je le questionne sur le sens de la vie.
Comme de bien entendu Carson possède son micro-ordinateur pour dialoguer à l'extérieur et jouer (qui peut bien habiter dedans ?), un lit à matelas dur qui n'empêche pas les crampes au dos.
Une touche permet de faire sonner le réveil ce qui n'est pas toujours bien venu. Carson fait des cauchemars.
Si la conception de ce jeu ne prête en rien à redire, dans les bruitages, graphismes, animations, on regrette un peu que le dialogue ne soit pas plus aisé. L'impression de se faire manipuler par le *LCP* est omniprésente. Un comble.
Par ailleurs on se prend au bout de quelques heures à rêver de changer d'écran. Une chose est sûre : Activision a mis le paquet pour lancer ce logiciel conçu par ses stars comme en témoigne le petit magazine qui vient avec la disquette ou cassette présentant la découverte de *LCP* comme un scoop. Moi j'aime.

Type :	*découverte originale*
Intérêt	★★★★★
Graphismes	★★★★★
Bruitages	★★★★★★
Prix	*n.c.*

Kennedy approach

Les aiguilleurs du ciel

Le 747 d'Eastern Airlines se profilait sur votre écran radar. Quatre cents passagers à bord et une zone d'orage en perspective sur Dallas. Du sang froid.

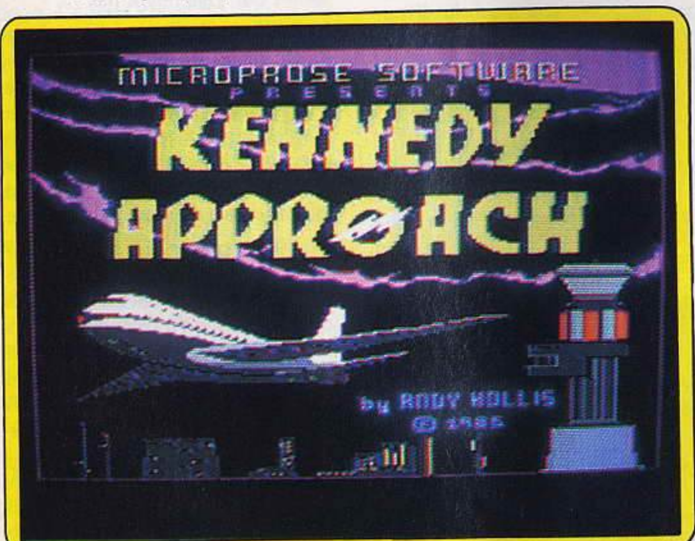
Vous voici aiguilleur du ciel dans la tour de contrôle d'un des cinq plus importants aéroports internationaux des Etats-Unis. Ce logiciel de simulation ne donne pas, une fois n'est pas coutume, accès à la cabine de pilotage des différents avions. Votre rôle consiste uniquement à gérer l'approche des appareils, leur atterrissage et leur décollage. Dans un souci de réalisme appréciable, les concepteurs de ce programme ont tout fait pour recréer l'ambiance d'une tour de contrôle. Le résultat est étonnant, notamment en ce qui concerne la concentration nécessaire à votre mission. *Kennedy Approach* réclame autant de sang-froid que de spontanéité, l'ensemble ne laisse aucun repos.
Vous êtes sur le menu principal, à même de décider de votre affectation ; la difficulté de votre tâche dépend de ce choix selon deux critères : le niveau choisi, mais aussi le « secteur aérien » que vous désirez surveiller : Atlanta, Denver, Dallas, Washington ou New York. La disposition respective des diverses régions rend plus ou moins ardu le contrôle des appareils.
La totalité de la partie se joue sur un tableau unique : ce dernier représente l'écran général du radar. Chaque secteur comporte un maximum de deux aéroports accessibles chacun à un genre déterminé d'avions. La trame de l'écran radar se compose d'un quadrillage de points espacés de un mile sur le terrain. C'est à partir de ces lignes que se définissent les trajectoires de vols. Enfin, sur les bords de l'écran, huit repères situent les provenances ou destinations de huit autres aéroports. C'est de ces derniers que sont envoyés les appareils qu'il vous faut diriger dans votre secteur.
Vous voici donc en poste. Le tableau d'affichage au sommet de l'écran vous signale la venue prochaine d'un appareil dans votre zone. Dès cet instant, tenez compte de sa destination : s'il doit atterrir sur l'un de vos aéroports, appelez sans tarder le commandant de l'appareil afin de lui communiquer ses instructions de vol.
Manié au joystick, un curseur se déplace sur l'écran. Positionnez-le sur l'appareil, puis pressez la gâchette du joystick. Les conditions actuelles de l'appareil s'affichent en haut de la carte : immatriculation, cap et altitude. Vous pouvez désormais modifier la trajectoire du bœing, afin de l'amener vers la piste.
L'ordre ainsi communiqué est lu en anglais par l'ordinateur, suivi du célèbre « Roger » qui précise que le message est pris en compte. Les appareils peuvent ainsi tourner de 45° à chaque repère sur l'écran. Lorsque vous en donnez l'ordre, leur altitude varie de même de 1 000 miles à chaque passage d'un point.
Les techniques d'approche de la piste nécessitent un certain entraînement : par exemple, il faut apprendre à calculer rapidement la distance nécessaire pour un changement de cap de 190° et une perte d'altitude de 3 000 miles. Certains appareils sont bien entendu destinés à atterrir sur d'autres secteurs

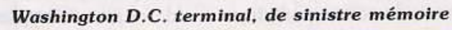

New-York : la grosse pomme, l'Hudson river et l'Atlantique


Atlanta, de l'eau encore de l'eau


Denver, la perle des Rocheuses

747 en péril, Airport... tous les mélos aériens en une image




Washington D.C. terminal, de sinistre mémoire



que le vôtre. Dans ce cas, la destination à prendre en compte est celle de la « balise de sortie » située en bord d'écran.
Si l'ensemble des manœuvres est relativement facile pour les premiers niveaux de jeu, la complexité de votre mission devient bien vite insoutenable aux stades supérieurs. Le nombre des appareils à manier simultanément et la lecture difficile du tableau de vol général ont de quoi désarçonner les meilleurs aiguilleurs. Une dizaine d'appareils, une douzaine de destinations possibles et les éternels risques d'accrochage... L'intérêt qu'apporte cette complexité se double le plus souvent d'un sérieux mal de tête !
Plusieurs situations sont particulièrement dangereuses : tout d'abord, il vous faut bien sûr éviter la rencontre de deux appareils à une même altitude. Le témoin « confict » vous prévient contre ces éventuels accidents (souvent trop tard malheureusement).
Il ne s'agit pas, de même, de laisser un appareil sortir de votre secteur dans une autre destination que celle qui lui était destinée.
Enfin, pour corser encore la difficulté, des zones d'orages violents vont bien vite traverser le pays et empêcher, sur un secteur de quelques sept miles sur cinq, toute manœuvre sans risque de crash !
Lorsque vous réussissez, malgré tout, à faire atterrir tous les appareils voulus et à envoyer les autres vers leur destination, vous devez encore faire décoller de vos deux aéroports un nombre égal de bœings 737 ou 757. Cette dernière manœuvre doit, bien entendu, être prioritaire dans les trop rares moments de calme. Il vous faut donc manipuler près de deux dizaines d'appareils pour mener à bien votre mission. Le graphisme, peu spectaculaire, décevra les amateurs d'action à tout crin. Mais dans la réalité, une salle de tour de contrôle est également agencée autour d'écrans radar et de cartes lumineuses. Le métier d'aiguilleur du ciel compte parmi les plus stressants qui soient. Et si vous n'êtes pas satisfait du salaire versé pour vos services par la compagnie aérienne qui vous a engagé, vous avez toujours la possibilité de revoir, à vitesse accélérée, l'ensemble de vos prouesses ! (Disquette Microprose pour *C 64* et *Atari 800, 800 XL/130 XE*).

*Type*__*simulation et contrôle aérien*
Intérêt ________ ★★★★★
Graphisme ________ ★★★
*Bruitage*________ ★★★★★
*Prix*________ *n.c.*

Exeldrums

Syncope

Roulement de tambour, tempo du diable, percussions en chaîne... l'EXL 100 se réincarne en boîte à rythmes. Ça décoiffe dans les chaumières.

L'EXL 100 vient de se doter d'une boîte à rythmes étonnante. L'*Exeldrums*, véritable « batterie de poche » vous propose un ensemble de dix-sept instruments de percussions parmi lesquels la batterie classique, divers maracas, des cloches ou des tambourins. Le tout, selon le modèle classique des boîtes à rythmes traditionnelles, reste d'un abord particulièrement simple et efficace. L'écriture et la compréhension rythmique sont accessibles aux tout débutants.
Trois phases de travail constituent ici l'ensemble de la création rythmique. Tout d'abord, composez les différentes mesures qui constitueront l'ensemble de la partition. L'écran du mode « écriture » met en place les dix-sept percussions sur le bord gauche du tableau. En horizontal, les seize temps de la mesure sont autant de colonnes que vous allez « pointer » à l'aide du curseur pour mettre en place votre rythme. Cette présentation permet de visualiser à tout moment la structure de la composition. En cas d'erreur, le curseur actionne de la même façon la fonction « gomme ».
L'ensemble des instruments est réparti selon six groupes différents qui symbolisent en fait la frappe des quatre membres séparés et de deux percussions indépendantes. Pied droit pour la grosse caisse, pied gauche pour le charleston ouvert ou fermé, etc. Les

17 percussions, 16 temps de mesure

Les mesures vierges dans l'ordre et le désordre

mesures sont « découpées » en seize intervalles, mais cette structure peut être modifiée selon un nombre quelconque de temps, ce qui autorise la frappe ternaire ou les mesures composées.
Si vous désirez travailler « à l'oreille », la touche « F » déclenche le déplacement du curseur : vous pouvez ainsi mettre en place votre rythme par simple pression de la touche « return », comme si vous aviez une baguette en main...
Après avoir défini le tempo de votre mesure, pressez la touche « esc » : votre composition est programmée sur la piste OI. Vous pouvez ainsi mémoriser cinquante-quatre mesures afin de constituer, plus tard, votre accompagnement final.
Pour ce faire, revenez au premier tableau et sélectionnez l'option « track composition ». Vous définissez ici un enchaînement de mesures. Première manœuvre, donnez un titre à votre composition : cela vous permet de ne pas mélanger les huit morceaux qu'il est possible de stocker dans la mémoire ordinateur.
Le tableau se modifie dès lors : les cinquante-quatre mesures (vierges encore) apparaissent sur la grille : numérotez la première case pour indiquer la mesure choisie et le nombre de fois qu'il faut la jouer.
Par exemple, la case OI-03 indique

Chachacha loco, break crazy



que la mesure I est interprétée trois fois consécutives. L'ordinateur lit la case suivante, et ainsi de suite.
A l'aide des cinquante-quatre cases programmables, les morceaux peuvent atteindre les formes classiques de composition. De plus, en plaçant deux barres de renvoi, à la dernière case, l'accompagnement est rejoué à l'infini. Il est possible, par le même mécanisme, de répéter, à l'intérieur du morceau, un groupe de mesures. Disposées comme des parenthèses, ce sont les mêmes barres qui sont utilisées.
La sauvegarde sur cassette est bien entendu possible à la fin de votre travail. Notons finalement que la notice fournie s'avère très efficace, tant en ce qui concerne l'utilisation de l'appareil que la compréhension des divers éléments de solfège rythmique - vite indispensables à son emploi.
Exeldrums possède de bonnes qualités de reproductions sonores. La richesse instrumentale s'agrémente de même d'un réglage très précis du tempo (40 à 250) et d'une fiabilité rythmique sans accroc. L'ensemble est souvent bien plus efficace que les premiers modèles de boîtes à rythmes électroniques actuellement disponibles et offre l'avantage d'utiliser l'écran pour visualiser la composition. Physiquement, il sait se faire oublier, puisqu'il s'enfiche à l'arrière de l'*EXL 100*, à l'emplacement prévu pour les extensions. Une belle réalisation à un prix encore abordable, qui utilise à bon escient les grandes capacités sonores de l'*EXL*. L'*Exeldrums* possède en outre un aspect éducatif non négligeable.
Boîte à rythmes *Exeldrums* de Exelvision pour *EXL 100*.

*Type*__*Boîte à rythmes électronique*
Intérêt ________ ★★★★★
Graphisme ________
*Bruitage*________ ★★★★★
*Prix*________ *n.c.*

FIT : le pied

La France a décidé de changer de peau à la manière hollywoodienne. Plus qu'un lifting, une vraie métamorphose. Au-dela des sempiternels camemberts normands, magnums de champagne et défilés de haute couture, le FIT présente les dessous de l'industrie et de la technologie made in France. Un peu exhibitionniste mais très explicite.

Imaginez une superproduction en technicolor cent pour cent hollywoodienne présentant en vedette l'industrie et la technologie françaises à l'image des lettres « F » bleu, « I » blanc et « T » rouge qui se découpent, écrasantes, sur le fronton vitré de la grande halle de la Villette. Sans complexes.

Sur le générique de présentation on peut lire à la réalisation l'ANVAR (Agence Nationale de Valorisation de la Recherche), à la production : l'Etat et les entreprises, aux machines : 400 « tucistes » de tous bords, et aux décors : l'imagination. Le Festival de l'Industrie et de la Technologie met le paquet pour tenir trois mois à l'affiche sans désemplir. Là où même les derniers Belmondo ou Stallone s'essoufflent rapidement. On ne saura que le 20 janvier si le pari est tenu.

En vedette américaine, *Tilt* vous présente Jacky, le célébrissime animateur de « Super platine » et de « Récré A2 » dans un marathon technologique de trois heures. Résultat : des ampoules aux pieds ; un rhume et la sensation de découvrir un autre visage de la France agrémentée du sentiment d'y être parfaitement étranger.

Au fil du FIT

Sur les 12 000 mètres-carrés, transparents, à l'image des nouvelles techniques, voisinent porcs chinois hyperprolifiques avec Mirage 2000, les robots avec un atelier de découpe au laser, Bull avec la Comedec. S'il est une volonté marquée au FIT c'est bien de désenclaver la technique, de se débarrasser des étiquettes dont celle des technologies de pointe. *« La situation de la ferme, du boogie de TGV, des pales d'hélicoptère ou du voilier à l'entrée du FIT au cœur du péristyle est hautement symbolique, l'innovation ce n'est pas seulement l'informatique ou l'aéronautique, c'est aussi les biotechnologies, l'agriculture, les nouveaux matériaux, les nouvelles utilisations de l'énergie et la matière »* commente Christian Marbach, Président directeur général de l'ANVAR.

Il faut reconnaître que la stabulation libre et la salle de traite automatisée installées en plein Paris avec odeur d'ensilage en sus laissent pantois bon nombre de citadins. Sans parler de la Blonde d'Aquitaine (joli nom pour une vache) qui a pondu cent quarante huit embryons en sept collectes (transplantation embryonnaire), des poussins dont le gène de la couleur a été fixé sur le chromosome sexuel (autosexage) ou des veaux jumeaux obtenus par division de l'embryon à sept jours. *« Les gens ne peuvent s'empêcher de faire un parallèle avec les humains et cela leur fait un peu peur »* explique Franck, technicien de l'INA de Grignon, attaché à la ferme du Crédit agricole. *D'autres qui n'ont jamais vu de cochon de leur vie se demandent pourquoi les truies sont attachées et s'apitoient sur leur sort ».* Finie la ferme de Marie-Antoinette ; la sélection génétique, l'automatisation, la reproduction sont les trois mamelles de l'agriculture productiviste.

Jouxtant la ferme, sertis des fresques-puzzle de Jacques Tosetto, le robot de recherche pétrolière sous-marine, l'antenne parabolique, le voilier double safran et le boogie de TGV incarnent les grands thèmes chers aux chercheurs : l'énergie et la matière, la communi-



cation, la mer, l'espace, le mouvement et la terre. Avant de pénétrer dans le temple de la technologie, un arrêt conseil s'impose.
Quatre terminaux de consultation font office d'hôtesses. « *Manque le sourire et les jambes galbées* » fait remarquer Jacky. Reste la disponibilité. Autant en prendre rapidement son parti car l'ordinateur s'avère le compagnon de route privilégié du FIT, tant dans les stands (maison de l'informatique, espaces Philips ou Bull) que dans les jeux, affublé de gros yeux globuleux et d'une carte à mémoire CP8 Bull (bornes totem d'un jeu de la puce, sorte de test de connaissances sur l'industrie et la technologie new wave) ou d'un fauteuil moelleux d'avion (jeu du tour du monde d'Air France). Diable, un gigantesque « diabolo » blanc de trois mètres de diamètre bouche l'horizon. Le moteur à poudre de la fusée européenne Ariane V (société européenne de propulsion) utilisant des matériaux composites carbone-carbone et pouvant subir des températures de 3 000 °C s'est déplacé en personne.

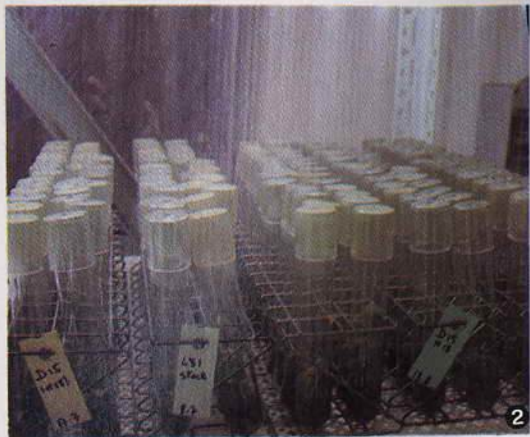
Le FIT sur un plateau

Découpé en trois plateaux « concevoir-produire-vendre », l'espace se calque sur les cycles de l'entreprise. Les 1 280 mètres-carrés du premier illustrent la symbiose entre la recherche et l'industrie dans les domaines aussi variés que la conquête de l'espace, les fonds sous-marins par le développement de l'industrie pétrolière et l'utilisation de l'énergie atomique. L'accent est mis sur les nouveaux produits — la moitié de ceux qui seront utilisés dans les dix années à venir restent à imaginer — par le biais de la cosmétologie, l'industrie pharmacologique ou alimentaire, la sélection agricole. Quelques exemples en vrac : le cœur artificiel, un laboratoire de génétique des semences, des systèmes de synthèse vocale, une superbe maquette de reconstitution du pont tunnel immergé reliant la France à l'Angleterre au moyen d'îles artificielles, la conception assistée par ordinateur d'un pneu et de sa sculpture, une visite d'un cyclotron (accélérateur de particules), un automate de groupage sanguin, une cuisine du futur... La réalité dépasse la science fiction.
Côté ambiance, rien à voir avec le high tech froid des films. Visiblement, le FIT inspire moins de réserve aux visiteurs, une majorité de jeunes venus pour voir, toucher et participer, que le Palais de la découverte (présent avec la formation spectaculaire d'une bouteille virtuelle par un grand miroir concave), voire le Musée des Beaux Arts du coin. Un véritable tourbillon qui entraîne les profs et les parents complètement perdus au milieu de ce qu'ils n'osaient imaginer.
Le plus impressionnant gravite autour de ces satellites, un peu à l'écart, et pour cause. Non, le passage en ombres chinoises à l'horizon de poissons et d'hommes grenouilles n'est pas le fruit de votre esprit surmené ! Le FIT accueille morues, turbots et algues pêchés au chalut de fond, exposés dans une gigantesque colonne d'eau de 90 m³, percée de part en part, que Jacky soutient de ses bras musclés. Assez impressionnant. Outre l'aspect purement esthétique, cet aquarium sert de support à des manifestations du type démonstration d'un matériel respiratoire avec casque bulle permettant des plongées à 300 mètres pour tous les volontaires des clubs de plongée prêts à se jeter à l'eau (et il y en a). Un gros succès vu le « wow » ambiant et l'air médusé des plus de dix ans. Reste qu'un « *non, pas fou* » met fin à mes innocentes suggestions de sauts à Jacky.
Autre milieu, autre histoire. A une encablure, gît un parterre de salades, gerberas et œillets dans une serre de 210 m². Ne vous fiez pas à cet abord bucolique, les tubes à essais vous mettront plutôt sur la voie. L'horticulture connaît aussi une révolution passant par les cultures hors sol, la reproduction végétative in vitro et l'automatisation avec intervention d'ordinateurs dans la régulation du climat de la serre ou de la gestion des pilotes d'irrigation. L'inévitable système expert, tarte à la crème des années 90, est là pour diagnostiquer les maladies de la tomate. Edifiant. La culture n'est plus ce qu'elle était. Ce n'est pas Jacky et ses jardiniers poudrés qui me contrediront.
Des « Temps modernes » de Charlie Chaplin à l'atelier textile de confection de vêtements par découpe laser et graduation électronique présenté sur le plateau « produire » du FIT, il y a un gouffre.

Produire demain

La production ne se résume plus aux vapeurs et flaques d'huile de « Métropolis ». Les géants d'hier (sidérurgie, charbonnage) s'effacent au profit de nouveaux pôles nés de la micro-informatique. L'automatisation des tâches chamboule les habitudes de fabrication. D'où l'intérêt des démos du FIT qui exposent « comme si vous y étiez » la fabrication de pièces métalliques ou d'interrupteurs par commande numérique, ou la visite d'un turboréacteur par endoscopie. Le FIT refusant résolument l'institutionnel, les petits à-côtés plaisir ne manquent pas. Au centre de l'agora une brochette de douze célébrités en carton pâte ▸







— Denis Diderot comme Gustave Eiffel — expliquent par la voie hertzienne les tenants et aboutissants de leurs travaux. L'histoire et l'esprit d'entreprise en direct. A la gauche de Jules Verne, un treizième hôte pose en chair et en os, l'air inspiré. Le génie ne connaît ni âge, ni frontière.

Derrière un mur de têtes, se découpe un petit théâtre. Sur la scène d'un grenier poussiéreux un robot in-tel-li-gent de 1985 un tantinet timide, un soupçon maladroit, un brin nostalgique « dialogue » avec une chouette déplumée à la voix éraillée.

Nous sommes le vendredi 6 avril de l'an 2003, les robots voient, entendent, goûtent, touchent et sentent. 6PO1 resté sur la touche effectue un petit numéro de cirque, écrivant son nom avec des cubes de bois, dénichant un poste de radio des tréfonds d'une malle, hochant la tête de ses pinces, pendant que dans le miroir sans tain défilent les images relatant l'épopée de la robotique de la révolution industrielle du XIXe siècle à celle de l'intelligence du XXIe siècle. La chouette et le robot (Laser graphics) tapent dans le mille. 6PO1 est tellement

La rumeur s'amplifiait : le FIT squatté par un individu louche. Signes particuliers : chaussures vertes, jaunes, roses. Suivez le guide.

humain dans ses expressions et ses émotions qu'on en oublie que c'est une machine d'assemblage. La preuve : *« c'est bien mieux qu'à Guignol, bien plus joli. Le gentil robot raconte des histoires au hibou. C'est rigolo »* hurle un petit blond de quatre ans ne voulant plus décoller de son siège. Jacky, lui, n'a pu s'empêcher de tiquer lorsque le robot de l'an 2003 annonça *« nous serons toujours au service de l'homme »*. Le vieux mythe de la créature rebelle n'est pas mort, de Frankenstein à Electric dreams.

Deuxième idée de génie : un toboggan géant en mortier armé de fibres, le « glissobat » du Centre scientifique et techniques du bâtiment, déroulant à travers une armada de nouveaux matériaux de construction : béton en carton ou panneaux composites. « Zooop » un dérapage dans les plastiques, « bing » une arrivée au milieu d'une bulle transparente, et, « splasch » une chute sur une vitrine de balles bleues et tubes rouges. Bref, toute la griserie





des sports de glisse avec une vue imprenable sur ce que seront les lendemains du bâtiment, de l'éclairage électrique sans fil à la plomberie sans cuivre... Dernier arrêt au théâtre des métiers et ses Minitel d'information, sa vidéothèque de métiers avec ses nombreux témoignages de professionnels. L'orientation scolaire et le chômage, deux fléaux des jeunes générations, pointent le bout de leur nez. « *Il faut que les jeunes comprennent que le monde du travail évolue perpétuellement, qu'il ne suffit plus de se former pour trouver un métier, il faut aussi savoir en changer* » explique Christian Marbach.

Commercialement vôtre

Les héros se suivent et ne se ressemblent pas. Après Marie Curie, voici Michel Tanguy et Jacky prêts à crever les machs les uns après les autres. La star du moment : un mirage 2000 écorché vif, tripes et circuits électroniques à l'air, nez en avant, un rien belliqueux, encerclé par une escadrille de casquettes et de galons soupçonneux, cerné d'une multitude d'écrans vidéo à la gloire de l'aéronautique et de Marcel Dassault. Vous pénétrez au sein du plateau « vendre ». 1 040 m² destinés à vous faire comprendre comment s'organise le dernier maillon de la filière incluant des fonctions aussi variées que le marketing et les relations publiques ou la recherche de logo et l'étude d'images. Le mercantilisme cède le pas au dynamisme commercial.

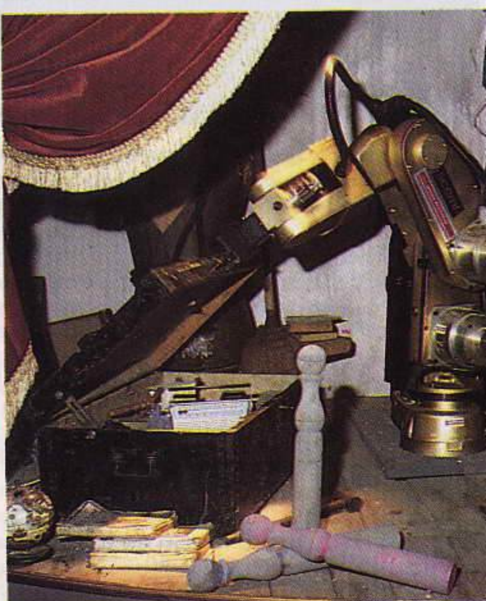
Organisé autour de quatre grands pôles « vendre en France », « vendre à l'étranger », « communiquer et transporter », « consommer et transporter l'information », il n'a rien à envier aux précédents. Paré à affronter le monde. Jacky se précipite, tel Atlas, sous les trois mappemondes, surmontées d'une flamme de néon bleu, truffées de maquettes explicatives et de vidéotexte à clavier. Trois globes, trois thèmes de combat : choix énergétique, défi technologique et échanges mondiaux. Entre le gisement et le brûleur de la cuisinière en passant par les poches de stockage souterrains et les ▸

1. Taureau Salers (race du Cantal) : 18 mois et déjà 1 200 kilos. 2. Multiplication végétative in vitro : les biotechnologies s'annoncent. 3. Pause café, aujourd'hui comme demain. 4. Un lecteur de carte à mémoire et un Minitel supportent le jeu de puce Bull. 5. Voilier Bénéteau avec système d'échouage sur deux safrans. 6. 90 m³ d'eau : l'aquarium géant illustre la gestion de l'eau et la vie de l'homme dans ce milieu. 7. Adieu l'arrosoir, bonjour l'irrigation goutte à goutte sur pain de laine de roche (Kulker S.A.).

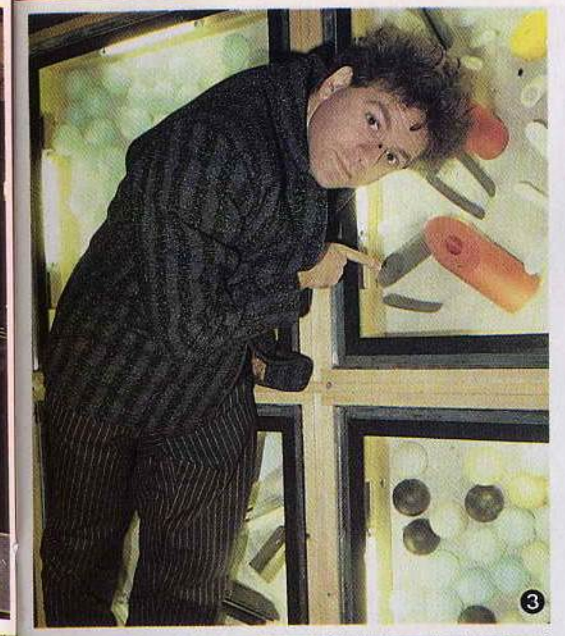

1


2

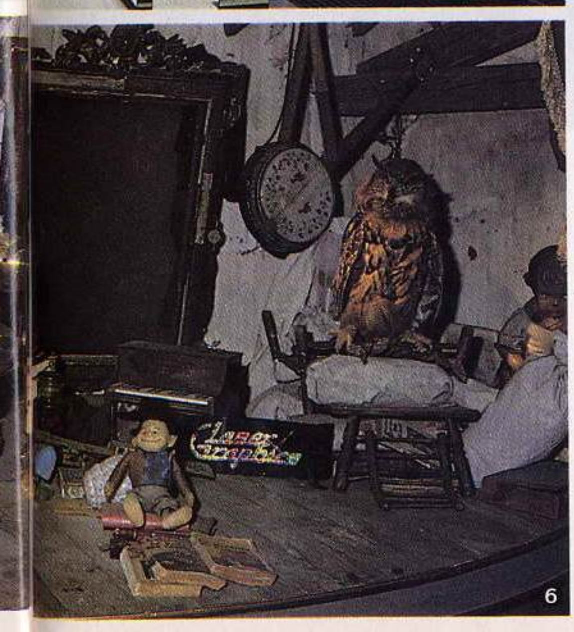




4







réseaux de distribution, le Gaz de France fait du chemin. Qui dit technologie dit aussi TGV dans l'esprit de la majorité de la population française. On se rengorge de nos records de vitesse (380 km/h). Mais la SNCF ce n'est pas que cela comme le rappellent le fabuleux système de communication multi-média (basé sur le vidéodisque interactif et la synthèse de la parole multilangue) et la locomotive universelle à moteur synchrone autopilotée.
Autre sujet de gloire : les armes, les mérites de nos Exocets ne sont plus à démontrer. Toujours est-il que mise dans les mains d'un néophyte du viseur l'arme la plus sophistiquée se révèle aussi peu efficace qu'un lance-pierres. C'est là qu'intervient le simulateur de tir de char. Du béton pour tous les fanatiques d'arcade. « *Cent fois mieux que* Battle zone » affirme Julien, un post-punk de quinze ans, « *effrayant* » ajoute l'homme aux chaussures multicolores en tournant les talons. « *La technique, c'est bien beau* acquiesce Jacky, *mais cela ne nourrit pas son homme* » d'autant qu'une bonne odeur de brioche flotte sur le FIT.

L'était hou hou le grand méchant loup ? Jacky le playboy de « Super platine » et « Récré A2 » déambule avenue Papin, l'œil vrillé par les robots.

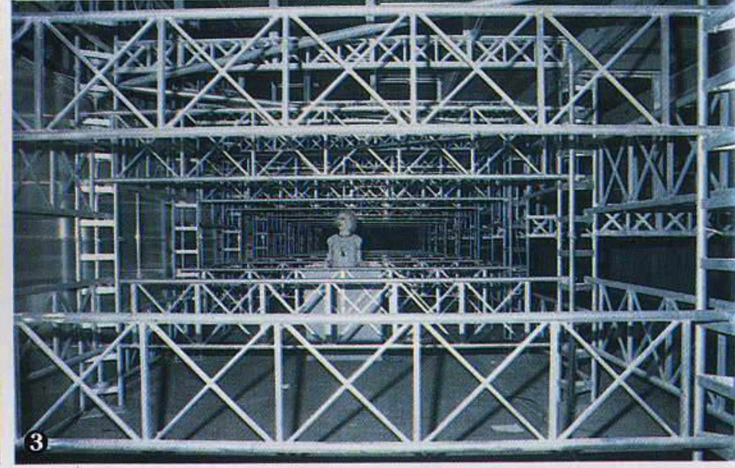
Pas de mystère, Jacquet a trouvé le langage international, celui de l'estomac. Quand innovation rime avec alimentation, ce n'est pas par un produit à base de pétrole ou de protéines de soja mais par le recours à un système informatique gérant la fermentation des pâtons et les cuissons au gré de la demande des consommateurs. Au moment où, après les Américains, les Chinois commencent à succomber aux charmes de la baguette et des croissants, on mesure l'enjeu de ces recherches.
Vendre c'est aussi des postes aussi disparates qu'un espace ski (plus connu que Rossignol et Poma tu meurs), le satellite spot, l'emballage mécanique, le jet d'encre marqueur, la ligne d'encaissage automatique, les tests de qualité des produits de consommation courante, le tout dans une débauche de spots multicolores, d'écrans vidéo et de musique soûl. Pas l'ombre d'un camembert, d'un flacon de parfum ni d'une bouteille de champagne. La France mue.

Agora folie

De tout temps l'agora représente le lieu de rencontre par excellence, la place publique où les gens se réunissaient pour confronter leurs idées. Le FIT ne déroge pas à la règle et jette pêle-mêle sous-marin, acier dans tous ses états et studio de télévision. Qui m'aime me suive. Dans un gigantesque jeu des verticales et d'horizontales tubulaires trône l'Androïde Einstein roulant des yeux et secouant la tête. Déroutant ce personnage humain en mousse de latex perclu de circuits intégrés qui déclare : « *Dieu ne joue pas aux dés* » avec un accent allemand et des mouvements de lèvres à s'y méprendre.
Depuis quelques minutes Jacky se balade le nez en l'air. Torticoli ou gag ? N'y tenant plus, je lève la tête. Stupeur, par quels mystères le sous-marin jaune des Beatles hante-t-il les hauteurs du FIT, hymne à la technologie tricolore ? Même couleur bouton d'or, même taille, mais sur ses flancs une inscription bleu France : Le Nautile (IFREMER, cité des sciences et de l'industrie). Armé de ses deux bras télémanipulateurs, ce sous-marin de poche transporte ses trois passagers de chiffon vers des profondeurs de 6 000 mètres (actuellement dans la fosse sous-marine située au large du Japon). Jacky ne peut résister à leur chatouiller la plante des pieds... Curieusement il semblerait que les visiteurs les moins jeunes soient fascinés par cet engin si l'on en croit la remarque d'une dame d'âge canonique « *je monterais bien dedans. Dommage que j'aie des rhumatismes* ». Jacky en capitaine Nemo ? Non, claustrophobie oblige. En Indiana Jones violant les secrets du tombeau égyptien de Sennefer (maire de Thèbes au XVe siècle avant J.-C.) ? Oui. A chacun ses délires. Hiéroglyphes en bas reliefs, Osiris au mur, lumière tamisée, on se croirait dans la vallée des rois grâce au procédé de transfert de photos couleur sur des matériaux en relief mis en œuvre par Kodak. La salle des taureaux des grottes de Lascaux dans la salle de séjour et la crypte de Touthankamon à la salle de bain sont peut-être pour demain ? La conservation des sites historiques fragiles semble en partie résolue. Tiens, tiens je sens Jacky irrésistiblement attiré par une petite cahute aux vitres fumées sur lesquelles s'écrasent moults nez. A l'intérieur se profilent écrans de télévision et tables de mixage. La régie télé ? Gagné, l'atavisme, cela ne pardonne pas. Canal FIT diffuse des films d'entreprises ou des images de synthèse dans la grande salle et à Beaubourg grâce à un cablage réalisé par la DGT. Mais Canal FIT diffuse aussi ses propres compositions enregistrées sur le grand studio trois fois par semaine en matinée sur TF1. Comble de l'esprit FIT, le public assiste en direct à la mise en place des décors, à la prise de son, au mixage, au montage... On a beau jouer les blasés du système, tout le monde rêve de connaître les coulisses. Voilà qui est fait. Décidément la communication se taille une part de lion. Trois mètres en contrebas c'est la presse écrite qui est à la fête. Soir FIT tire à 8 000 exemplaires. Adieu les clichés. La salle de rédaction ne ressemble en rien à celle de « Correspondant 17 » d'Alfred Hitchcock. Les écrans de saisie remplacent les Remington poussives, un homme seul fait tourner l'unité de fabrication, une machine d'impression à feuilles par procédé offset. Si ce n'est pas tout nouveau pour les « pros », le public est complètement abasourdi à l'image de ce jeune homme de dix-huit ans qui cherche désespérément les lettres en plomb.

1. De 1 à 99 ans, il n'y a pas d'âge pour pianoter sur le clavier d'un micro Philips. 2. Allo papa tango Jacky. 3. Arrivée mouvementée du Glissobat du C.S.T.B. sur les matériaux de demain. 4. Deux grandes œuvres, deux grands hommes. 5. Louis Pasteur, Jacquard, Marie Curie : les pionniers d'hier expliquent leurs découvertes au téléphone dans un parterre de dalles musicales. 6. La chouette et l'ineffable 6P 01, robot six axes de S.C.E.M.I. mis en scène par Laser Graphics.





La semelle traînante, l'œil hagard et la langue pendante, Jacky regarde d'un air complaisant les gradins d'un théâtre d'un genre inédit. Deux heures de visite, cela marque indéniablement. Les acteurs : cinq robots industriels plus habitués à la soudure, à la peinture et aux diverses manipulations qu'à évoluer dans ce décor de jardin industriel un tantinet psychédélique. Que la fête commence.
Taka le robot-bonhomme déboule sur la scène très à l'aise et « allume » robot après robot, tandis qu'un dirigeable sillonne les airs. Barnabé le robot de soudure par points de Citroën s'attaque à des petits fanions de couleur. Bleu roi, le robot de Commercy, soude par traits une structure métallique creuse. Dans un coin le peintre d'AKR asperge de détergent et de peinture une statue de Zeus pensive menacée par un jeu de gros cubes noirs et blancs que range le robot d'Asea France. Ça s'agite dans tous les sens sous une pluie de laser sortant de la perche d'un robot danseur (Afma), une avalanche de musique synthétique branchée et un flot de fumée nauséabonde. Manque le chef d'orchestre, un chariot filoguidé ayant eu quelques problèmes d'adaptation pour cause de froid. *« On ne peut monter en trois semaines un atelier qui prend trois mois de mise au point en entreprise »* fait remarquer très justement Christian Marbach. Quoique clou du FIT et pari technique et artistique indéniable, le théâtre des robots soulève des avis divergents. Ce monsieur très chic aux tempes grises trouve très astucieux d'avoir réuni sur un même espace tous ces outils mais déplore qu'on associe irrémédiablement technique et musique cacophonique. Cette jeune fille « baba cool », qui avoue ne rien avoir compris au message, trouve complètement flippant de voir des machines parvenir à des mouvements aussi humains et génial d'associer statue hyperclassique et bras articulés. Personnellement, le peintre et ses mouvements délirants de grosse mouche m'emballent.

« Il était une fois les machines étaient des souris et les hommes étaient des lions. Maintenant que c'est le contraire, il était deux fois » dit l'androïde Einstein.

L'entreprise elle-même devient sujet de pièces de théâtre qui mêlent patron, clients, produits, argent et machines dans des scènes





tragico-comiques de la vie industrielle. Parallèlement tous les jours un chef d'entreprise, un vrai, vient se raconter et répondre aux questions sur son expérience professionnelle.

L'ordinateur roi

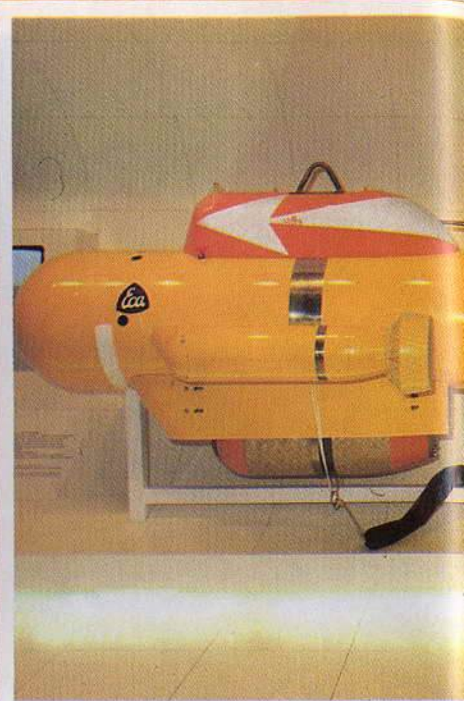
Et l'informatique me direz-vous, laissée pour compte ? Rassurez-vous immédiatement : elle a sa maison. Sans vouloir boire du petit lait, c'est au sein des vidéodisques interactifs du Centre Mondial Informatique ou des Minitel reliés au serveur « démocratie directe » permettant de poser des questions à des hommes politiques des clubs X 2000 que l'on retrouve une grande partie des jeunes… mâles bien sûr. Plutôt incongru d'ailleurs de voir des jeunes, santiags aux pieds et anneau à l'oreille, face à l'écran tactile Philips leur exposant les problèmes de gestion des céréaliers, ou les cinq gestes qui sauvent à force de questions et scènes explicatives sur le bouche à bouche. Autre réalisation tout à fait époustouflante : *Composition*, un logiciel pour enfants avec sortie vocale capable d'épeler et de prononcer sans se mélanger les pinceaux « les poules du couvent couvent », voire « psrtfekltrssdozzzc » dans un bruit de tuyauterie démoniaque.

« Il arrive aussi que des personnes débarquent accusant les ordinateurs de tous les maux, spécialement du chômage explique Myriam, « tuciste » de vingt deux ans *ou essaient de coincer les machines en demandant des choses impossibles. Une certitude : tout le monde veut appuyer sur les boutons ».*

Perdu dans une jungle de Minitel, de moniteurs, de téléphones, et de fans survoltés, Jacky appelle au secours. Le standard va sauter. C'est un homme épuisé que j'interviewe après trois heures de visite et d'acrobaties. *« En deux mots, le FIT c'est quoi pour toi ? »* Réponse de Jacky : *« devine, le pied. »* Honnête, il ajoute : *« les ordinateurs, les robots, le high tech me fascinent sans m'exciter. Trop froid pour moi. Adieu le magique et le féérique, je préfère encore un bon Guignol aux* ▶

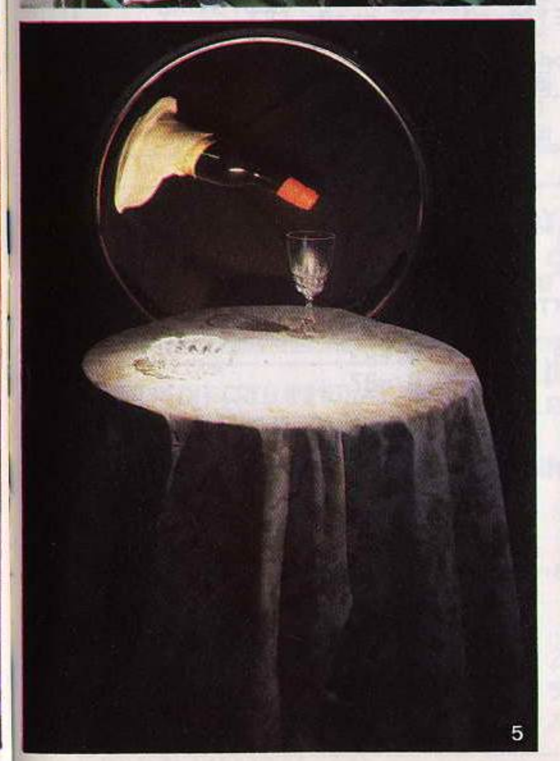
1. L'énergie bleue : 12,3 % de la consommation énergétique française en 1985 contre 0,5 % en 1950. 2. 20 000 lieues sous les mers et peu de m³ d'air : la maquette grandeur nature du Nautile de L'IFREMER. 3. « Dieu ne joue pas aux dès » énonce l'androïde Einstein de Bernard Szajner. 4. Coquet plateau de télévision TF1 et canal FIT. 5. Vol au-dessus d'un nid de technologie. 6. Le mirage 2 000 : commandes de vol électriques numérisées, aile delta à courbure variable, radar Doppler multifonction…




Eca







Jardins du Luxembourg. Moyennant quoi je comprends que les dix-quinze ans soient complètement emballés, ils sont moins fleur bleue que nous au même âge. Le futur, ils baignent dedans. Les plus de trente ans ne sont pas habitués à raisonner de cette manière ». De l'autre côté de la barrière fatidique des vingt printemps, une chose est sûre : le FIT c'est génial, super, dément, sérieux, varié, gai, intéressant, attrayant, jeune, mais... si chaque passionné trouve son terrain de prédilection et chaque néophyte un sujet de découverte intéressant, beaucoup estiment que la présentation fait un peu salon publicitaire et que l'on ne peut participer à suffisamment d'activités. Fines bouches, les jeunots. *« La technologie c'est normal pour nous. Il n'y a pas de quoi en faire un drame, de toute façon tout, et non seulement l'industrie, est amené à s'automatiser. Heureusement d'ailleurs. Pourquoi avoir peur ? Les machines ne sont pas plus intelligentes que nous qui les créons »* expliquent Olivier et Bruno de dix-sept ans, d'Angoulème. *« L seul problème c'est qu'il faut s'adapter, comprendre que les métiers ne sont plus les mêmes. Plutôt excitant, non ? »*
Les premiers à en faire l'expérience — à leur dépends — ce sont les quatre-cents « tucistes » arrivés tout droit de l'ANPE, il y a deux mois. Pour eux aussi le FIT est l'occasion de se forger une première expérience professionnelle avant de venir voir autre chose.

Comment FIT vous ?

Pourquoi le FIT ? *« Deux motivations nous ont guidées* commente Christian Marbach. *Tout d'abord expliquer l'industrie, les techniques et les fonctions de l'entreprise aux Français et plus spécialement aux jeunes. Comme on a coutume de le dire il n'y a pas de France sans industrie, pas d'industrie sans entreprises ».* Selon une enquête commandée à de jeunes étudiants sur la perception de l'entreprise française à travers les médias, la publicité, les enquêtes et sondages ou la littérature et la BD, il apparaît que si l'opinion publique et la presse ne véhiculent plus les vieux clichés démodés des années 60, les BD, films et romans restent très attachés aux caricatures.
« Deuxièmement, poursuit Christian Marbach, *préfigurer le futur musée des sciences et techniques de la Villette, tester la présentation des activités, d'où le choix de ce site peu commode tant en emplacement qu'en chauffage ».* L'aspect volontairement ludique et interactif à la sauce ketchup américaine se révèle un must. *« Difficile de faire venir le grand public pendant trois mois, si c'est pour lui présenter des machines mortes, des maquettes miniaturisées ou des panonceaux aussi illisibles qu'ennuyeux. Le FIT n'est pas qu'une exposition, c'est aussi un spectacle, une fête, un lieu continuel d'animations et de jeux. L'opération montée avec TF1 entre dans ce cadre. »* Point n'est besoin de réfléchir des heures pour retrouver dans ces paroles quelques accents à la Walt Disney. Et pour cause. L'équipe de l'ANVAR a été chercher l'inspiration de l'autre côté des océans avec des haltes Epcot Center et Disney Land, pas assez interactif, on s'assoit dans un petit train et on regarde le spectacle, Tsukuba — trop cher — et le Musée des Sciences et de l'Industrie de Chicago — pas les mêmes problèmes ni la même attitude. Bref le FIT ne connaît pas de précédent dans sa conception basée sur le dialogue : dialogue avec les entreprises, les fédérations professionnelles (CNPF), les chambres consulaires, mais aussi le monde des syndicats.

« Adieu le magique, le féérique et le rêve. Je préfère un bon guignol des familles aux Jardins du Luxembourg ». Signé Jacky.

Dans la réalisation, il en va autrement. Si la parade de clôture avec chariot, spationautes, et chanteuse surgissant d'une main métallique géante ressemble comme une petite sœur aux happening à la Disney ou à la Macy's, ce n'est pas que pure coïncidence.
Paradoxalement le FIT s'affirme manifestation cent pour cent française, seules les filiales hexagonales de grands groupes sont représentées dont Philips avec un stand à la gloire des ordinateurs. Loin de représenter l'intégralité des exposants (400 environ), les géants tels Michelin, Bull, Kodak, Gaz de France ou Elf se partagent équitablement la place avec les plus petits, voire tout petits comme cette entreprise d'horticulture des Alpes Maritimes présente dans la serre et qui ne bénéficie d'aucune subvention. Surprise, Thomson est absent des rangs. *« Certains industriels habitués aux salons spécialisés de deux-trois jours ont vu une gageure dans le fait de tenir trois mois, évaluant les risques en terme de médias. »* Il est une méprise à ne pas faire. Carte de visite pour l'étranger et non exposition universelle. Mais le phénomène dépasse l'espace parisien. Quoique l'expo ne tourne pas en province pour des raisons d'infrastructure, chaque région est associée à la fête par le réseau télévisé et la presse (Soir FIT ouvre ses colonnes aux quotidiens régionaux) mais aussi les visites régionales et quarante-cinq opérations de tourisme industriel et découverte économique du style visite du port de Rouen et de l'usine Renault de Cléon, avec arrêt gastronomique. Auprès du public, le message n'est pas passé. Le sentiment de frustration règne parmi les provinciaux. Devant cette débauche de moyens, on est fatalement amené à fantasmer sur le montant de la facture. Trêve de rêveries, le FIT a coûté une centaine de millions de francs, dont trente alloués par l'Etat agrémentés d'une enveloppe de déficit d'exploitation. Le mécénat d'entreprise a trouvé du répondant du côté des industriels et des banquiers (passeport pour la planète industrie par le Crédit Lyonnais). Déception côté commerce et assurances. L'innovation ne rencontre pas toujours l'esprit d'entreprise.

Véronique Charreyron.

1. Au théâtre des robots, Zeus criblé de signes cabalistiques attend d'être lavé et repeint par un robot peintre AKR. 2. Chasseur de mines équipé d'un double sonar Thomson CSF (c'est avec le même système que l'on a retrouvé l'épave du Titanic). 3. L'acier dans tous ses états : une roue de turbine de 3378 kilos tournant à 3000 tours/mn. 4. Dans la jungle de Minitel de l'ADI et du CM1, ; la télématique politique s'annonce avec Démocratie directe. 5. Image réelle ? Non image virtuelle avec miroir concave (Palais de la découverte).

SPECTRUM

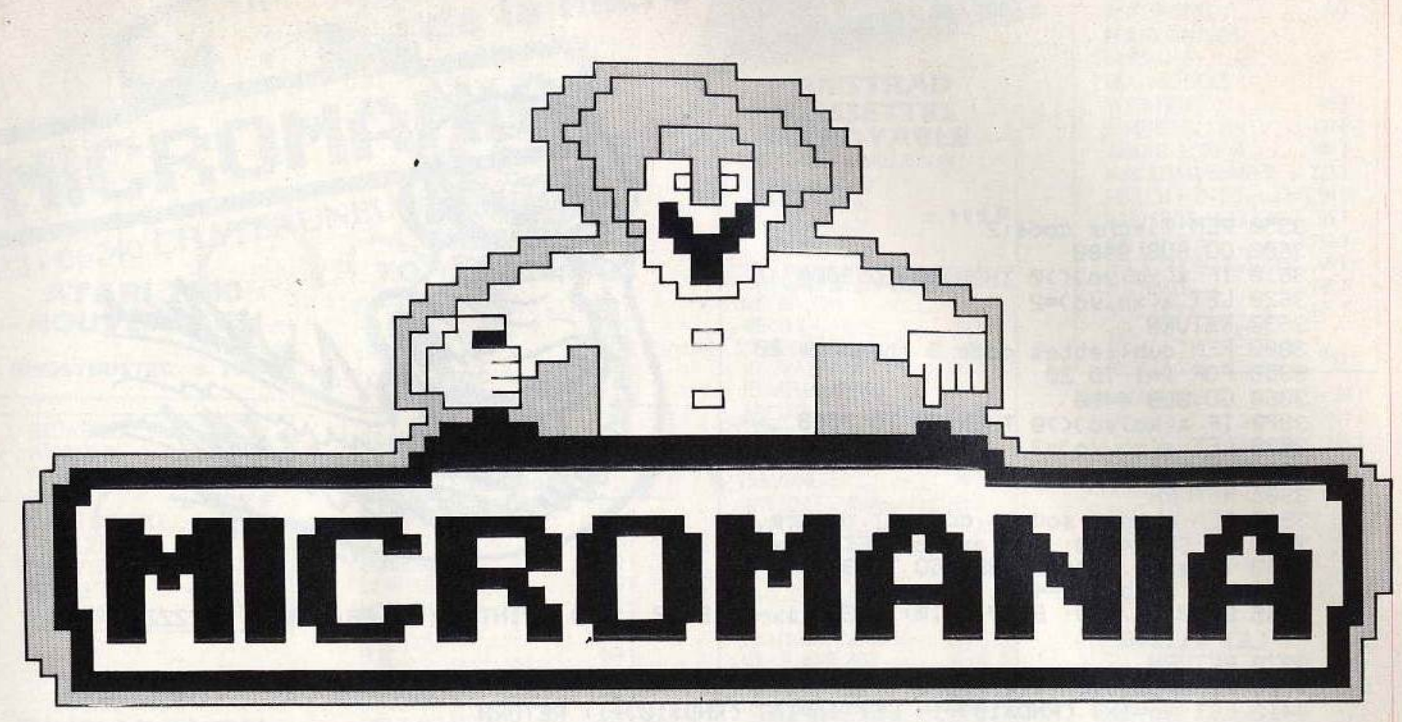
Dragon

Tilt vous offre une promenade dans un univers démoniaque truffé d'oubliettes, peuplé de vampires et d'un dragon. Seuls une corde, une flèche et un scanner indiquant l'environnement immédiat peuvent vous sauver. Enfin un jeu d'aventure et d'action à programmer soi-même. Pour vous déplacer, utilisez les touches 5, 6, 7, 8, la touche 0 pour tirer et la touche 1 pour ramasser les objets. Si vous commencez au premier niveau corde en main, dénichez-la au second ou passez-vous en au troisième. Les commentaires sont inclus en REM.



```
   1 GO SUB 9000: REM   eric caberia 4/10/85.alias eddy
   2 GO TO 8850
   3 RANDOMIZE : DIM a(10,10): LET tx=0: LET ty=0: LET fo=0: POKE 23609,15: CLS
 : LET clav=23560: LET code=0: LET fleche=0: LET Pile=0: LET mx=0: LET my=0: LET
ab=16: LET but=24
   4 FOR f=1 TO 60: POKE 23607,f: PRINT AT 0,0; INK 2; PAPER 7; FLASH 1;"  SOFTE
RS CORP PRESENTE DRAGON  ": PRINT AT 15,6; INK ink;"VEUILLEZ PATIENTER..": LET i
nk=ink+1: BEEP .0123,f-50: IF ink>7 THEN LET ink=0
   5 NEXT f: PRINT AT 16,6; INK 6;"████████████████████": PRINT AT 18,5; INK 1;"
touches:5,6,7,8. tir=0"
   6 LET a(1,1)=10: GO SUB 3500: GO SUB 3550: GO SUB 3800: GO SUB 9990: GO SUB 3
910: LET a(1,1)=0: GO SUB 9000: REM initialisation
   7 INK 4: CLS : FOR f=1 TO 10: PRINT AT 9+f,10; PAPER 6;"          ": NEXT f:
REM tableau
   8 INK 2: GO SUB 9500: GO SUB 9990: PRINT AT 0,5;" ";AT 0,25;"!";AT 7,5;"L";AT
 7,25;"#": FOR f=6 TO 24: PRINT AT 0,f;"$";AT 7,f;"%": NEXT f: FOR f=1 TO 6: PRI
NT AT f,5;"&";AT f,25;"'": NEXT f
  10 PLOT 78,14: DRAW 83,0: PLOT 78,14: DRAW 0,83: DRAW 83,0: DRAW 0,-83
  11 PLOT 76,12: DRAW 87,0: PLOT 76,12: DRAW 0,87: DRAW 87,0: DRAW 0,-87
  12 REM ecran sup
  30 REM abci
  35 LET x=1
  40 REM ord
  45 LET y=1
  48 IF niv=2 THEN GO SUB 4430
  49 REM test Presence corde
  50 IF corde=1 THEN PRINT AT 18,2; INK 1;"34": BEEP .2,30: REM test presence co
rde
  90 REM deplacement
  95 POKE clav,33
  96 REM Paysage
```

```
  97 FOR f=1 TO 6: PRINT AT f,6; PAPER 5;"ZZZZZZZZZZZZZZZZZZZ": NEXT f: FOR f=6
 TO 24: PRINT AT 1,f; PAPER 1; INK 5;"(": PRINT AT 6,f; INK 4;"*": NEXT f
  98 GO SUB 300
  100 IF INKEY$="0" THEN GO SUB 7000
  102 LET temPs=temPs-1
  105 LET Pile=Pile+1
  106 IF Pile=vamP THEN LET a(mx,my)=0: GO SUB 3910
  107 IF temPs=0 THEN GO SUB 9995: PRINT AT 21,0;"VOUS ETES TROP LENT...": BEEP .
 5,-20: PAUSE 0: GO TO 9997: GO TO 1
  111 LET tx=x: LET ty=y: IF INKEY$<>"" THEN GO SUB 200: GO SUB 2400: FOR f=2 TO
 21: PRINT AT f,27; PAPER 0;"ZZZZZ": BEEP .0123,f: NEXT f: GO TO 1000
  115 GO SUB 2900
  125 GO SUB 9990: PRINT AT 9+y,9+x; PAPER 6; BRIGHT 1; INK 2;")"
  130 PAUSE 15
  140 PRINT AT 9+y,9+x; INK 4; PAPER 6;" "
  141 IF a(x,y)<>0 THEN GO SUB 6000
  143 IF x=1 AND y=1 OR x=1 AND y=10 OR x=10 AND y=10 OR x=10 AND y=1 THEN GO SUB
 4500: GO TO 100
  144 IF x=1 OR x=10 OR y=1 OR y=10 THEN GO TO 146
  145 GO SUB 2500: REM test Pos ennemies
  146 GO SUB 2520: REM test ennemies bord d'ecran
  180 GO TO 100
  200 REM
  205 LET x=x+(INKEY$="8")-(INKEY$="5")
  210 LET y=y+(INKEY$="6")-(INKEY$="7")
  214 LET x=x-(x>10)+(x<1): LET y=y-(y>10)+(y<1)
  215 RETURN
  300 REM deP guerrier
  310 FOR f=6 TO 14: PAUSE 5: BEEP .0123,-5: PRINT AT 4,f; PAPER 5; INK 0;"+";AT
 5,f; PAPER 5; INK 0;"-": PAUSE 10: PRINT AT 4,f+1; PAPER 5; INK 0;"+";AT 5,f+1;
 PAPER 5; INK 0;",";AT 4,f; PAPER 5;"Z";AT 5,f; PAPER 5;"Z": NEXT f
  315 POKE CLAV,33: RETURN
 1000 REM effacage ecran
 1100 INK 0: FOR F=1 TO 6: PRINT AT F,6;"ZZZZZZZZZZZZZZZZZZZ": BEEP .03,15: BEEP
 .01,-10
 1300 GO SUB 2900: INK 0
 2010 NEXT f
 2030 GO TO 95
 2400 REM
 2410 IF tx<>x OR ty<>y THEN LET fo=0: RETURN
 2500 REM test Positions ennemies
 2505 IF a(x-1,y)<>0 THEN LET code=a(x-1,y): BEEP .05,10: GO SUB 5000
 2506 IF a(x,y+1)<>0 THEN LET code=a(x,y+1): BEEP .05,10: GO SUB 5000
 2507 IF a(x+1,y)<>0 THEN LET code=a(x+1,y): BEEP .05,10: GO SUB 5000
 2508 IF a(x,y-1)<>0 THEN LET code=a(x,y-1): BEEP .05,10: GO SUB 5000
 2514 RETURN
 2515 REM test x bord d'ecran:
 2520 IF x=1 THEN IF a(x+1,y)<>0 THEN BEEP .05,10: LET code=a(x+1,y): GO SUB 5000
 2521 IF x=1 OR x=10 THEN IF a(x,y+1)<>0 THEN BEEP .05,10: LET code=a(x,y+1): GO
 SUB 5000
 2522 IF x=1 OR x=10 THEN IF a(x,y-1)<>0 THEN BEEP .05,10: LET code=a(x,y-1): GO
 SUB 5000
 2523 IF x=10 THEN IF a(x-1,y)<>0 THEN BEEP .05,10: LET code=a(x-1,y): GO SUB 500
 0
 2530 REM test ennemies y bord d'ecran
 2535 IF y=1 THEN IF a(x,y+1)<>0 THEN BEEP .05,10: LET code=a(x,y+1): GO SUB 5000
 2536 IF y=1 OR y=10 THEN IF a(x+1,y)<>0 THEN BEEP .05,10: LET code=a(x+1,y): GO
 SUB 5000
 2537 IF y=10 THEN IF a(x,y-1)<>0 THEN BEEP .05,10: LET code=a(x,y-1): GO SUB 500
 0
 2538 IF y=1 THEN IF a(x-1,y)<>0 THEN BEEP .05,10: LET code=a(x-1,y): GO SUB 5000
 2539 IF y=10 THEN IF a(x-1,y)<>0 THEN BEEP .05,10: LET code=a(x-1,y): GO SUB 500
 0
 2540 RETURN
 2900 REM ink draw
 2910 LET ink=ink+1: IF ink>7 THEN LET ink=1
 2920 INK ink
 3050 PLOT 76,12: DRAW 87,0: PLOT 76,12: DRAW 0,87: DRAW 87,0: DRAW 0,-87
 3100 RETURN
 3500 REM dragon code:1
 3510 GO SUB 4400
 3515 IF a(xo,yo)<>0 THEN GO TO 3500
 3520 LET a(xo,yo)=1: LET dx=xo: LET dy=yo
 3525 RETURN
```



FÊTE SON 3e ANNIVERSAIRE

Pour célébrer cet événement,
MICROMANIA offre gratuitement* 300 jeux
pendant les mois de JANVIER et FEVRIER
et des prix "spécial anniversaire"
sur
AMSTRAD, COMMODORE 64, SPECTRUM, ORIC
THOMSON et ATARI.

TOURNEZ VITE LA PAGE!

* Si vous commandez au club pendant cette période vous aurez peut être la surprise de trouver un jeu gratuit joint à votre commande.

```
3550 REM fleche code:2
3600 GO SUB 4400
3610 IF a(xo,yo)<>0 THEN GO TO 3600
3620 LET a(xo,yo)=2
3630 RETURN
3800 REM oubliettes code 3 :nombres 20
3850 FOR f=1 TO 20
3860 GO SUB 4400
3870 IF a(xo,yo)<>0 THEN GO TO 3860
3890 LET a(xo,yo)=3
3900 NEXT f
3905 RETURN
3910 REM chauve souris code 4: nombre 1
3930 GO SUB 4400: LET mx=xo: LET my=yo
3940 IF a(xo,yo)<>0 THEN GO TO 3930
3950 LET a(xo,yo)=4
3955 BEEP .1,-10: BEEP .3,0: BEEP .1,-5: BEEP .1,5: PRINT AT 16,28; PAPER 0;"ZZZ
": LET Pile=0
3970 RETURN
4400 REM Position aleatoire
4410 LET xo=INT (RND*10)+1: LET yo=INT (RND*10)+1: RETURN
4430 REM Position corde
4435 GO SUB 4400
4450 IF a(xo,yo)<>0 THEN GO TO 4435
4455 LET a(xo,yo)=6
4460 RETURN
4500 REM test bord d'ecran"
4510 IF x=1 AND y=1 THEN IF a(x+1,y)<>0 THEN LET code=a(x+1,y): BEEP .05,10: GO
SUB 5000
4520 IF x=1 AND y=1 THEN IF a(x,y+1)<>0 THEN LET code=a(x,y+1): BEEP .05,10: GO
SUB 5000
4530 IF x=1 AND y=10 THEN IF a(x,y-1)<>0 THEN LET code=a(x,y-1): BEEP .0,5: GO S
UB 5000
4535 IF x=1 AND y=10 THEN IF a(x+1,y)<>0 THEN LET code=a(x+1,y): BEEP .05,10: GO
 SUB 5000
4540 IF x=10 AND y=10 THEN IF a(x-1,y)<>0 THEN LET code=a(x-1,y): BEEP .05,10: G
O SUB 5000
4545 IF x=10 AND y=10 THEN IF a(x,y-1)<>0 THEN LET code=a(x,y-1): BEEP .05,10: G
O SUB 5000
4550 IF x=10 AND y=1 THEN IF a(x-1,y)<>0 THEN LET code=a(x-1,y): BEEP .05,10: GO
 SUB 5000
4555 IF x=10 AND y=1 THEN IF a(x,y+1)<>0 THEN LET code=a(x,y+1): BEEP .05,10: GO
 SUB 5000
4590 RETURN
5000 REM visualisation danger
5001 GO SUB 9990: INK 2
5005 IF code=1 THEN PRINT AT 2,28; BRIGHT 1;"MN";AT 3,27;"ABCDE";AT 4,27;"FGHI";
AT 5,28;"JKL"
5010 IF code=2 THEN PRINT AT 9,28; BRIGHT 1;"."
5015 IF code=3 THEN PRINT AT 11,27; BRIGHT 1;"5Z6";AT 12,27; BRIGHT 1;"7Z8";AT 1
3,27;"OZP";AT 13,28; BRIGHT 1;"9"
5020 IF code=4 THEN PRINT AT 16,28; BRIGHT 1;"12"
5030 IF code=6 THEN PRINT AT 18,28; BRIGHT 1;"34"
5035 RETURN
6000 REM test evenement local
6010 IF a(x,y)=1 THEN GO TO 8000: REM mort guerrier
6020 IF a(x,y)=2 THEN GO SUB 8100: RETURN : REM ram fleche
6030 IF a(x,y)=3 THEN GO SUB 8200: REM chute
6040 IF a(x,y)=4 THEN GO SUB 8300: REM vampire
6060 IF a(x,y)=6 THEN LET corde=1: LET a(x,y)=0: PRINT AT 18,2; INK 1;"34": BEEP
 .1,10
6065 RETURN
7000 REM tir
7005 IF fleche<>1 THEN RETURN
7010 GO SUB 9995: PRINT AT 21,9; FLASH 1; INK 2; PAPER 7;"TIR-DIRECTION": BEEP .
1,-10: GO SUB 9990
7020 IF INKEY$="5" THEN IF x>1 THEN GO TO 7150
7030 IF INKEY$="8" THEN IF x<10 THEN GO TO 7160
```

```
7040 IF INKEY$="7" THEN IF y>1 THEN GO TO 7170
7045 IF INKEY$="6" THEN IF y<10 THEN GO TO 7180
7100 GO TO 7000
7150 IF a(x-1,y)=1 THEN GO TO 8080: REM mort dragon
7155 GO TO 7405
7160 IF a(x+1,y)=1 THEN GO TO 8080
7165 GO TO 7405
7170 IF a(x,y-1)=1 THEN GO TO 8080
7175 GO TO 7405
7180 IF a(x,y+1)=1 THEN GO TO 8080
7185 GO TO 7405
7400 REM fleche rate
7405 GO SUB 7500: LET a(dx,dy)=0: LET a(x,y)=10: GO SUB 3550: GO SUB 3500: FOR f
=2 TO 21: PRINT AT f,27;"ZZZZZ": NEXT f: LET a(x,y)=0
7410 LET fleche=0: BEEP .1,-10: BEEP .3,-5: PRINT AT 21,9; PAPER 0;"ZZZZZZZZZZZ
Z": POKE clav,33: GO TO 112
7500 REM tir fleche
7515 LET fleche=0: PRINT AT 15,2; PAPER 0;"Z"
7516 FOR f=ab TO but: PRINT AT 4,f; INK 0; PAPER 5;".": PAUSE 5: BEEP .02,20: PR
INT AT 4,f; PAPER 5;"Z": NEXT f
7520 RETURN
8000 REM mort guerrier
8010: GO SUB 8800: PRINT AT 4,15; PAPER 5;"Z";AT 5,15; PAPER 5;"Z";AT 5,15; INK
0; PAPER 5;"<": GO SUB 9995: PRINT AT 21,0;"VOUS ETES GRILLE!!": GO SUB 8920: GO
 TO 9997
8080 REM mort dragon
8081 PRINT AT 4,15; PAPER 5;"Z";AT 5,15;"Z": GO SUB 8800
8085 LET AB=6: LET BUT=24: GO SUB 7500
8086 FOR f=1 TO 20: IF ink=7 THEN LET ink=0
8087 LET ink=ink+1
8088 PRINT AT 2,21; INK INK; PAPER 5;">>";AT 3,20; INK INK; PAPER 5;">>>>>";AT 4
,20; INK INK; PAPER 5;">>>>";AT 5,21; PAPER 5; INK INK;">>>"
8089 PAUSE 5: PRINT AT 2,21; INK 0; PAPER 5;"ZZ";AT 3,20; INK 0; PAPER 5;"ZZZZZ"
;AT 4,20; INK 0; PAPER 5;"ZZZZ";AT 5,21; PAPER 5; INK 0;"ZZZ"
8090 NEXT F
8095 GO SUB 9995: PRINT AT 21,0;"BRAVO!! LE DRAGON EST MORT": BEEP 2,-5: PRINT A
T 21,0;"MAIS LA S.P.A PORTE PLAINTE": GO SUB 8935: FOR F=1 TO 30: BORDER 0: BORD
ER 1: BORDER 2: BORDER 3: BORDER 4: BORDER 5: NEXT F: BORDER 0: PAUSE 20: GO TO
9996
8100 LET fleche=1: BEEP .1,10: BEEP .05,20: LET a(x,y)=0: PRINT AT 15,2; INK 1;"
.": RETURN
8200 REM CHUTE OUBLIETTE
8201 IF fo=1 THEN RETURN
8202 FOR f=1 TO 6: PRINT AT f,6; PAPER 1;"ZZZZZZZZZZZZZZZZZZ": NEXT f: FOR f=10
 TO -10 STEP -1: BEEP .03,f: NEXT f
8210 PRINT AT 3,14; INK 0; BRIGHT 1; PAPER 1;"5Z6";AT 4,14; BRIGHT 1; PAPER 1; I
NK 0;"7Z8";AT 5,14; PAPER 1; INK 0;"OZP";AT 5,15; BRIGHT 1; PAPER 1; INK 0;"9"
8212 PRINT AT 3,15; PAPER 1; INK 0;":";AT 4,15; PAPER 1; INK 0;";": FOR f=6 TO 2
4: PRINT AT 6,f; PAPER 1; INK 2;"<": NEXT f
8215 IF CORDE=1 THEN INK 0: PLOT 123,150: DRAW 0,15: BEEP .5,0: FOR F=2 TO 1 STE
P -1: PRINT AT F,15; PAPER 1;":";AT F+1,15; PAPER 1;";";AT F+2,15; PAPER 1;"Z":
BEEP .1,10: NEXT f: LET corde=0: GO SUB 4435: PRINT AT 18,2; PAPER 0;"ZZ": BEEP
.1,-5: LET fo=1: GO TO 111
8220 GO SUB 9995: PRINT AT 21,0;"AIE,CA VA MAL": PAUSE 60: GO TO 9997
8305 FOR f=15 TO 6 STEP -1: BEEP .0123,-5: PRINT AT 3,f; INK 2; PAPER 5;"12": PR
INT AT 4,f; PAPER 5; INK 0;":";AT 5,f; PAPER 5; INK 0;";": PAUSE 10: PRINT AT 4,
f; PAPER 5;"Z";AT 5,f; PAPER 5;"Z";AT 3,f; PAPER 5;"ZZ": NEXT f
8310 LET x=INT (RND*10)+1: LET y=INT (RND*10)+1: RETURN
8800 PRINT AT 2,21; INK 0; PAPER 5;"MN";AT 3,20; INK 0; PAPER 5;"ABCDE";AT 4,20;
 INK 0; PAPER 5;"FGHI";AT 5,21; PAPER 5; INK 0;"JKL"
8801 FOR f=1 TO 20
8802 IF ink=7 THEN LET ink=0
8803 LET ink=ink+1: PRINT AT 4,18; PAPER 5; INK ink;"?@": PAUSE 3: BEEP .0122,-2
0: PRINT AT 4,18; PAPER 5; INK ink;"=>": PAUSE 5
8804 NEXT f: PRINT AT 4,18; PAPER 5;"ZZ"
8810 RETURN
8850 REM menu niveau
8860 BORDER 0: PAPER 0: CLS : PRINT AT 1,12; INK 6;"MENU": LET niv=0: LET ink=1:
 LET temps=500: PRINT AT 8,1; FLASH 1; INK 2; PAPER 7;"1";AT 8,3; PAPER 0; FLASH
 0; INK 4;"vous avez la corde..."
8865 PRINT AT 11,1; FLASH 1; INK 2; PAPER 7;"2";AT 11,3; PAPER 0; INK 4; FLASH 0
;"la corde est quelque part.."
8870 PRINT AT 14,1; FLASH 1; INK 2; PAPER 7;"3";AT 14,3; INK 4; FLASH 0; PAPER 0
;"il n'y a pas de corde";AT 15,2; PAPER 0; INK 4;"les oubliettes sont mortelles"
```



BP 3 - 06740 CHATEAUNEUF 93.42.57.12

COMMODORE 64 GB

INCROYABLE

THEY SOLD A MILLION: (NF)
+ BEACH HEAD
+ DECATHLON
+ THE STAFF OF KARNATH
+ JET SET WILLY

99 F/145 F

ARCADE HALL OF FAME: (NF)
+ SPY HUNTER
+ TAPPER
+ UP'N DOWN
+ BLUE MAX
+ AZTEC CHALLENGE

99 F/145 F

ALBUM OCEAN
+ HUNCHBACK
+ MR WIMPY
+ CHINESE JUGGLER

= 49 F

NOUVEAUTES

	C/D
MATCH DAY (Foot) (NF)	95 F
INTL BASKETBALL	95 F
ZORRO (NF)	99/149 F
SCALEXTRIC (NF)	115 F
Lgd AMAZONE WOMEN	95/149 F
SCARABEUS (NF)	125 F
FIGHTING WARRIOR	85 F
ARCHON II (NF)	125 F
KENNEDY APPROACH	99/149 F
THE GOONIES (NF)	99/149 F
SPY VS SPY 2 (NF)	99 F
SUPER TEST (NF)	95 F
Little Computer People	99 F
FRIDAY 13th	89 F
BATAILLE D'ANGLETERRE (NF)	119 F
KUNG FU MASTER	95/145 F
DESERT FOX	95/145 F
HARD BALL	95 F
WIZARDRY	95 F

HIT PARADE

BALL BLAZER (NF)	99 F
BEACH HEAD 2 (NF)	95 F
BLACK WICHE (NF)	99 F
BLUE MAX 2001 (NF)	95/149 F
COMMANDO (NF)	99 F
BOULDER DASH/ROCKFORD	95 F
CAULDRON NF	89 F
FIGHT NIGHT (boxe) (NF)	99/149 F
FRANKIE GOES to HWD (NF)	99 F
HYPERSPORTS (NF)	89 F
IMPOSSIBLE MISSION (NF)	99/149 F
KARATEKA (NF)	99 F
MACADAM BUMPER (NF)	145 F
MATCH POINT Tennis (NF)	95 F
MIG ALLEY ACE (NF)	95/149 F
PIT STOP 2 (NF)	99/149 F
RAMBO (Stalone) (NF)	95 F
RESCUE on Fractulus (NF)	99 F
SCRABBLE (NF)	245 F
SHADOWFIRE (NF)	95 F

HIT PARADE (suite)

SKYFOX (NF)	99/149 F
SORCERY (NF)	99 F
SPY VS SPY (NF)	95 F
SUMMER GAMES 2 (NF)	95/149 F
SUPERMAN (NF)	99/149 F
SUPER ZAXXON (NF)	95/149 F
THE DAMBUSTERS (NF)	95/149 F
THE WAY of expl fist (NF)	89/125 F
TOUR DE FRANCE (NF)	99 F
WINTER GAMES	99/149 F

A VIEW TO A KILL (NF)	105 F
AIRWOLF	79 F
BATAILLE POUR MIDWAY	119 F
BATTLE FOR NORMANDY	145 F
BOUNTY BOB STRIKES (NF)	95 F
BRIAN JACK	95 F
BRUCE LEE (NF)	95/149 F
BUCK ROGERS	95 F
COMBAT LEADER	145 F
CONGO BONGO	95 F
DECATHLON (NF)	99 F
DESIGNER PENCIL (NF)	99 F
DIG DUG	95 F
DRELBS	95 F
DROP ZONE	95 F
ENTOMBED (NF)	99 F
EUREKA FRANCAIS	249 F
F15 STRIKE EAGLE	145/149 F
FIGHTER PILOT (NF)	99 F
FORT APOCALYPSE (NF)	95 F
FRANK BRUNO Boxing (NF)	89 F
GHOSTBUSTER (NF)	99 F
GREAT US Road race (NF)	99 F
GROGS REVENGE	95 F
HERO (NF)	99 F
INDIANA JONES	95 F
INFERNAL RUNNER (NF)	175 F
INT SOCCER	175 F
JUMP JET (NF)	99 F
KARATEKA (NF)	99 F
MASTER OF THE LAMPS (NF)	99 F
MR DO (NF)	95 F
MUSIC STUDIO (NF)	99 F
NATO COMMANDER	95 F
ONE AND ONE	119 F
PAC MAN	95 F
PITFALL (NF)	99 F
POLE POSITION (NF)	95 F
RAID OVER MOSCOW (NF)	95/149 F
ROCK N BOLT (NF)	99 F
SOLO FLIGHT (NF)	145 F
SPACE SHUTTLE (NF)	99 F
SPELUNKER	119 F
SPITFIRE 40	75 F
SPITFIRE ACE (NF)	95 F
STARION	95 F
STRIP POKER (NF)	95 F
SUMMER GAMES (NF)	95 F
SUPER HUEY	95 F
SUPER PHENIX (NF)	119 F
THEATRE EUROPE (NF)	119 F
VEGA (NF)	145 F
WEB DIMENSION (NF)	99 F
ZAXXON (NF)	95 F
ULTIMA III	199 F

SPECTRUM GB

INCROYABLE

THEY SOLD A MILLION: (NF)
+ BEACH HEAD
+ DECATHLON
+ SABRE WULF
+ JET SET WILLY

= 99 F

ARCADE HALL OF FAME: (NF)
+ RAID OVER MOSCOW
+ BLUE MAX
+ FLAK
+ HUNCHBACK II
+ ROCKY

= 99 F

ALBUM SEGA: (NF)
+ SPY HUNTER
+ TAPPER
+ BUCK ROGERS
+ ZAXXON

= 99 F

ALBUM OCEAN
+ MR WIMPY
+ HUNCHBACK
+ KONG
+ POGO
+ ESQUIMEAU EDDIE

= 79 F

NOUVEAUTES

ZORRO	85 F
WINTER GAMES NF	89 F
RAMBO (STALONE) (NF)	85 F
SUPER TEST	
DECATHLON (NF)	85 F
YE AR KUNG FU (NF)	85 F
SUPERMAN (NF)	99 F
TENNIS DE TABLE (NF)	89 F
Lgd AMAZONE WOMEN	85 F
MPOSSIBLE MISSION (NF)	89 F
BEACH HEAD 2 (NF)	99 F
RED ARROWS	99 F
FIGHTING WARRIOR (NF)	89 F
INTERNATIONAL karate	99 F
THE GOONIES	85 F
ARCHON II	125 F
SORDERON shadows (NF)	95 F
BATAILLE d'Angleterre (NF)	119 F
THEATRE EUROPE (NF)	119 F
JUGGERNAUT	89 F
SOUTHERN BELLE	89 F
NODES OF YESOD	89 F

HIT-PARADE

A VIEW TO A KILL (NF)	105 F
ARCHON	135 F
BATAILLE pour Midway (NF)	119 F
BOUNTY bob Strikes BK (NF)	95 F
CAULDRON (NF)	89 F
FRANK BRUNO Boxing (NF)	85 F
FRANKY goes to HWD (NF)	99 F
MACADAM Bumper (ere) (NF)	120 F
MATCH DAY (FOOT) (NF)	89 F
MATCH point (tennis) (NF)	85 F
NIGHT shade (ultimate) (NF)	99 F
POLE POSITION (NF)	85 F
SCRABBLE (Fr)	249 F
SHADOWFIRE (NF)	95 F
SPY VS SPY (NF)	95 F
THE DAMBUSTERS (NF)	95 F
THE WAY OF EXPL FIST (NF)	89 F
VIDEO CALC (Fr)	145 F
HYPERSPORTS (NF)	89 F

BRUCE LEE (NF)	85 F
BRIAN JACK Superstar	89 F
ENDURO (NF)	89 F
FIGHTER PILOT (NF)	89 F
GHOSTBUSTER (NF)	89 F
HERO (NF)	89 F
PITFALL II (NF)	89 F
ROCK'N BOLT (NF)	89 F

ALIEN 8 (NF)	99 F
DOOMDARK REVENGE	99 F
GIFT TO THE GODS	99 F
KNIGHT LORE (NF)	99 F
THE UNDERWURLDE	99 F
LODE RUNNER	109 F
ONE ON ONE	115 F
MILLIONNAIRE (ere)	125 F
MICROSAPIENS (ere)	125 F
VIDEO FICHES (Fr)	145 F
VIDEO 3D (Fr)	145 F
VOX (ere)	160 F
EUREKA (Fr)	249 F

ATARI GB 600/800/XL

NOUVEAUTES!

OLLIES FOLLIES (NF)	95/145 F
BLUE MAX 2001 (NF)	95/145 F
WHIRLNINURD	95/145 F
SPY HUNTER (NF)	95/145 F
UP N DOWN (NF)	95/145 F
TAPPER (NF)	95/145 F
KENNEDY APPROACH (NF)	149/149 F
CHOP SUEY KARATE	95 F
HARD HAT MACK	119 F
ARCHON II (NF)	125 F
MIG ALLEY ACE (NF)	95/145 F
AIRWOLF	105 F
ARCHON (NF)	125 F
ULTIMA 3	199 F
FREE	ND 175 F
FIGHTER PILOT	95/125 F
JUMPJET	95/125 F

HIT PARADE

BALL BLAZER (NF)	129 F
BOUNTY Bob Strikes B (NF)	99/149 F
BRUCE LEE (NF)	145 F
F15 STRIKE EAGLE	145 F
FRACTALUS (NF)	129 F
GREAT US road race (NF)	95/145 F
POLE POSITION (NF)	99 F
RESCUE ON	
SUPER ZAXXON (NF)	95/145 F
THE GOONIES (NF)	95/145 F
ZORRO (NF)	95/145 F

ARCHON	125 F
BLUE MAX (NF)	99 F
COMPUTER WAR	119 F
DECATHLON (NF)	125 F
DESIGNER PENCIL (NF)	159 F
DIGDUG	99 F
DRELBS	99 F
DROP ZONE (NF)	99 F
FORT APOCALYPSE (NF)	99 F
GHOSTCHASER (NF)	99 F
LODE RUNNER	119 F
MELTDOWN	99 F
MR DO (NF)	99 F
NATO COMMANDER	99 F
ONE ON ONE	90 F
PAC MAN	99 F
PITFALL II (NF)	125 F
RAID ON BUGELING BAY	119 F
RIVER RAID	125 F
SOLO FLIGHT	149/149 F
SPACE SHUTTLE (NF)	125 F
SPIDER INVASION	99 F
SPITFIRE ACE (NF)	99 F
STRIP POKER (NF)	99 F
SUBMARINE COMMANDER	119 F
TANK COMMANDER	119 F
ZAXXON	149 F
CONAN	ND/149 F
GHOSTBUSTER	ND/199 F
BEACH HEAD (NF)	ND/149 F

GB Les programmes proposés dans cette liste étant principalement d'importation directe d'Angleterre, les notices d'instructions sont en anglais, "NF" à côté d'un titre indique qu'une notice en français est disponible.

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12

** Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaître la disponibilité exacte. Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.*

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 15 F
Précisez cassette ☐ Disk ☐ Total à payer =	F

NOM ....

ADRESSE ....

.... TEL ....

NOUVEAU PAYEZ PAR CARTE BLEUE

carte bleue CB

Date d'expiration ___/___ Signature ____________

Règlement: je joins ☐ *un chèque bancaire* ☐ *CCP* ☐ *mandat-lettre* ☐ *je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant* **15 F** *pour frais de remboursement)*

Précisez votre ordinateur de jeux: ATARI 600 ATARI 800 AMSTRAD TO7/70 MO5 ORIC MSX C64 SPECTRUM ATARI 2600 COLECO MATTEL

```
8875 PRINT AT 3,1; INK 4;"TROUVEZ LA FLECHE AFIN DE TUER";AT 4,1; INK 4;"LE DRAG
ON ET D'AVOIR LE TRESOR"
8877 PRINT AT 20,1; INK 4;"- LE SCORE DEPEND DU TEMPS..."
8890 INK ink: PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW 0,175: DRAW -255,0: DRAW 0,-175: PLOT 0
,130: DRAW 255,0
8894 IF ink>7 THEN LET ink=0
8895 LET ink=ink+1
8900 IF INKEY$="1" THEN LET vamp=10: LET corde=1: GO TO 3
8905 IF INKEY$="2" THEN LET corde=0: LET vamp=7: LET niv=2: GO TO 3
8910 IF INKEY$="3" THEN LET corde=0: LET vamp=4: GO TO 3
8915 BEEP .01,10: BEEP .02,-20: BEEP .01,15: GO TO 8890
8919 REM musique mort guerrier
8920 BEEP .9,0: BEEP .9,0: BEEP 0.1,0: BEEP .9,0: BEEP .9,3: BEEP 0.4,2: BEEP .9
,2: BEEP .9,0: BEEP 0.4,-1: BEEP .9,0: RETURN
8925 BEEP .7,12: BEEP .7,5: BEEP .7,12: BEEP .5,21: BEEP .5,19: BEEP .5,19
8930 RETURN
8933 REM musique mort dragon
8935 RESTORE VAL "8945": FOR f=1 TO VAL "49": READ a,b: BEEP a,b: NEXT f: RETURN

8945 DATA .6,8,.2,10,.2,8,.2,5,.2,3,.2,1,.2,3,.2,1,.2,5,.2,1,.2,-2,.8,-4,.6,8,.2
,10,.2,8,.2,5,.2,3,.2,1,.2,5,.2,1,.2,5,.2,5,.8,3,.6,8,.2,10,.2,8,.2,5,.2,3,.2,1,
.2,3,.2,1,.2,5,.2,1,.2,-2,.4,-4,.2,1,.2,3,.2,1,.2,5,.2,1,.2,-2,.2,-4,.2,-2,.2,1,
.2,5,.2,1,.2,5,.2,5,.2,1
8950 REM texte presentation
8951 BORDER 0: PAPER 0: INK 4: CLS
8952 LET a$="Bienvenue dans l'antre du dragonvous devrez trouver, la fleche  mag
ique ,qui aneantira le dragonmalefique.Prenez donc garde aux oubliettes infernal
es dont seulela corde enchantee vous sauvera .Mais attention aux vampires er-ran
ts qui chercheront a vous... perdre.Attention le dragon au   bout d'un certain t
emps s'en ira"
8960 LET W=LEN A$
8965 FOR J=1 TO W: PRINT INK INT (RND*5+2);A$(J TO J); INK 7;"▮";: PRINT CHR$ 8;
: BEEP .01,CODE A$(J)-80
8970 NEXT j: PRINT AT 10,0;" ": GO TO 1
8980 REM ligne sauvegarde programme
8981 SAVE "dragon" LINE 8951
8999 STOP
9000 REM REDEFINITION CHR$
9001 RESTORE 9025
9010 FOR a=50000 TO 50391
9015 READ user: POKE a,user
9020 NEXT a: RETURN
9025 DATA 127,255,251,160,224,96,224,192
9030 DATA 250,127,223,7,7,6,7,3
9035 DATA 224,192,224,224,160,247,255,125
9040 DATA 3,7,3,7,7,255,127,247
9045 DATA 239,126,251,0,0,0,0,0
9050 DATA 0,0,0,0,0,239,126,251
9055 DATA 96,224,224,192,224,224,224,160
9060 DATA 5,7,7,7,3,7,7,5
9065 DATA 0,0,0,33,115,119,255,255
9066 DATA 126,195,189,173,181,189,195,126
9070 DATA 255,219,181,85,187,146,74,149
9095 DATA 0,56,48,56,16,56,56,40
9100 DATA 48,48,48,40,36,36,68,102
9105 DATA 120,180,48,16,16,48,80,56
9120 DATA 0,0,192,127,192,0,0,0
9125 DATA 12,28,4,7,7,3,1,3
9130 DATA 0,0,32,224,192,128,0,0
9135 DATA 16,24,28,30,61,51,113,68
9140 DATA 8,24,56,120,124,140,14,166
9145 DATA 28,34,73,84,106,81,34,28
9150 DATA 0,2,2,130,66,36,24,0
9155 DATA 6,15,15,11,15,15,31,31
9160 DATA 96,240,208,240,240,240,216,252
9165 DATA 11,1,3,3,3,3,3,2
9170 DATA 104,192,192,192,192,192,192,192
9175 DATA 0,0,0,126,255,221,165,106
9180 DATA 0,0,56,58,58,26,26,62
9185 DATA 124,92,92,28,20,36,20,38
9190 DATA 16,16,124,16,16,16,56,84
9195 DATA 137,90,74,174,250,108,56,24
9200 DATA 8,130,164,105,54,82,12,12
9205 DATA 224,59,15,91,47,198,8,16
```

TOUS LES NOUVEAUX LOGICIELS AVEC INSTRUCTIONS EN FRANÇAIS.



Appelez le (1) 48 91 00 44

VENTE EXCLUSIVEMENT
AUX REVENDEURS

INNELEC

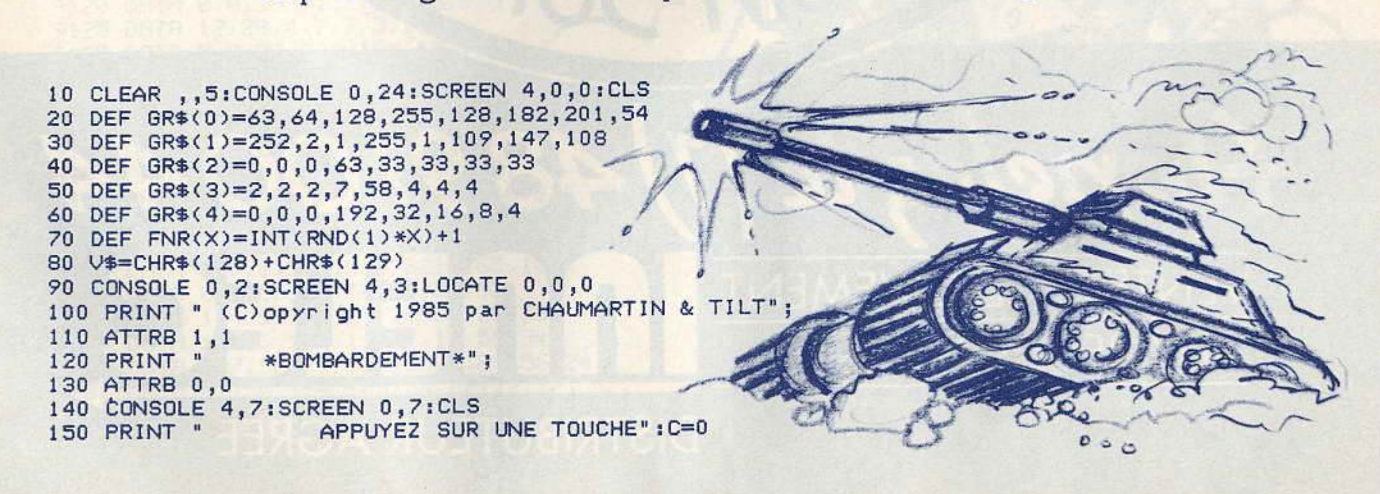
DISTRIBUTEUR AGRÉÉ

```
9210 DATA 3,190,244,96,0,0,0,0
9215 DATA 30,63,127,119,255,253,185,113
9220 DATA 141,5,166,195,235,241,251,253
9225 DATA 254,255,239,243,253,159,133,0
9230 DATA 0,0,224,240,252,255,255,85
9235 DATA 0,0,0,0,0,0,128,96
9240 DATA 0,0,3,4,0,0,0,0
9245 DATA 255,255,191,127,63,31,11,31
9250 DATA 128,0,128,192,224,224,240,240
9255 DATA 0,0,0,0,0,1,3,14
9260 DATA 31,31,15,7,3,1,3,14
9265 DATA 252,255,255,255,112,16,48,224
9270 DATA 126,252,240,64,0,0,0,0
9275 DATA 0,64,176,24,30,31,11,13
9280 DATA 0,0,0,0,0,128,224,248
9300 DATA 3,3,3,3,1,0,0,0
9301 DATA 128,192,192,192,128,0,0,0
9500 RESTORE 9505
9501 FOR a=USR "a" TO USR "a"+7
9502 READ user: POKE a,user: NEXT a: RETURN
9505 DATA 224,192,224,224,160,247,255,125
9990 REM allume CHR$
9991 POKE 23606,80: POKE 23607,194: RETURN
9995 POKE 23606,0: POKE 23607,60: RETURN : REM eteint CHR$
9996 PRINT AT 19,0; INK 6;"SCORE:";temps
9997 PRINT AT 21,0;"l'univers etait...                ": INK 0: FOR f=1 TO 10: FOR z=1
TO 10: BEEP .03,5: PRINT AT f+9,z+9; PAPER 6;a(z,f): NEXT z: NEXT f
9998 INK 3: PRINT AT 13,22;"1:dragon";AT 15,22;"2:fleche";AT 17,22;"3:fosse";AT
19,22;"4:vampire";AT 21,22;"6:corde"
9999 PAUSE 0: GO TO 8850
```

THOMSON MO5/TO7-70

Bataille de char

Il faisait une chaleur d'enfer dans ce char d'assaut.
Ah les joies des grandes manœuvres !
Depuis une heure on arrosait les copains,
de l'autre côté de l'immeuble, d'obus de plâtre.
Je commençais juste à entrevoir toutes les subtilités du tir.
Pour jouer, suivez les directives affichées à l'écran,
et prenez garde aux vampires errants et au dragon.



```
10 CLEAR ,,5:CONSOLE 0,24:SCREEN 4,0,0:CLS
20 DEF GR$(0)=63,64,128,255,128,182,201,54
30 DEF GR$(1)=252,2,1,255,1,109,147,108
40 DEF GR$(2)=0,0,0,63,33,33,33,33
50 DEF GR$(3)=2,2,2,7,58,4,4,4
60 DEF GR$(4)=0,0,0,192,32,16,8,4
70 DEF FNR(X)=INT(RND(1)*X)+1
80 V$=CHR$(128)+CHR$(129)
90 CONSOLE 0,2:SCREEN 4,3:LOCATE 0,0,0
100 PRINT " (C)opyright 1985 par CHAUMARTIN & TILT";
110 ATTRB 1,1
120 PRINT "      *BOMBARDEMENT*";
130 ATTRB 0,0
140 CONSOLE 4,7:SCREEN 0,7:CLS
150 PRINT "       APPUYEZ SUR UNE TOUCHE":C=0
```



L'UNIVERS DU LOGICIEL C'EST COCONUT

COCONUT : 2 POINTS DE VENTE
COCONUT : 6 SERVICES
+ accueil, conseil, essais, vente, échange, reprise des programmes achetés chez nous...

COCONUT RÉPUBLIQUE
13, boulevard Voltaire
75011 PARIS ☎ 43.55.63.00
DU LUNDI AU SAMEDI 10h a 19h

FORUM-EXPO COMMODORE

+ de 1000 TITRES

COCONUT MONTPARNASSE
29, rue Raymond-Losserand
75014 PARIS ☎ 43.22.70.85
10h a 19h FERME LE LUNDI

COMMODORE 64/128

ARCADE HALL OF FAME	120	C
ARCADE HALL OF FAME	145	D
AMAZON	290	D
BOULDER DASH II	99	C
BATTLE OF BRITAIN	120	C
BEACH HEAD II	95	C
BEACH HEAD II	149	D
BLACKWYCHE	105	C
BARRY MAC GUIGAN BOXING	100	C
BLUE MAX 2001	95	C
COMPUTER HITS 6 JEUX	100	C
CONAN	149	D
CAULDRON	89	C
COLOSSUS CHESS IV	190	D
COLOSSUS CHESS IV	130	C
DAMBUSTERS	89	C
DONALD DUCK	130	D
EXPLODING FIST	89	C
FLIGHT SIM II FRA	450	C
FIGHTER PILOT	105	C
FIGHTER PILOT	150	D
FLIGHT SIM II FRA	570	D
FRANKIES GOES HOLLYWOOD	99	C
FASTLOAD. EPYX	269	K
HYPERSPORTS	79	C
HACKER	99	C
HACKER	125	D
IMOTEH ULTIMATE	130	C
IMPOSSIBLE MISSION	95	C
INTERNATIONAL FOOTBALL	159	K
INTERNATIONAL TENNIS	120	C
KARATEKA	100	C
KARATEKA	165	D
KNIGHTS OF THE DESERT	245	D
LODE RUNNER CHAMPIONSHIP	350	D
LUCIFER'S REALM	160	D
MASK OF THE SUN	380	D
OPEN (GOLF)	109	C
PIT STOP II	99	C
PARADROID	100	C
PRINTSHOP	600	D
RACING DESTRUCTION SET	159	C
RESCUE ON FRACTALUS	99	C
RESCUE ON FRACTALUS	125	D
GREAT AMERICAN ROAD RACE	130	D
GREAT AMERICAN ROAD RACE	105	C
SPY V SPY II	99	C
SUPERSTAR CHALLENGE	95	C
SPY VERSUS SPY	95	C
SEVEN CITIES OF GOLD	165	D
SUMMER GAMES	109	C
SUMMER GAMES	149	D
SOLO FLIGHT	145	C/D
STEALTH	99	C
SKYFOX	110	C
SKYFOX	125	D
SUMMER GAMES II	95	C
SUMMER GAMES II	149	D
SCARABEUS	159	D
SABRE WULF	105	C
SORCERY	89	C
SUPER ZAXXON	95	C
SUPER ZAXXON	149	D
THEY SOLD A MILLION	120	C
THEY SOLD A MILLION	145	D
THE NEVER ENDING STORY	110	C
THEATRE EUROPE	109	C
THE WAY OF EXPLODING FIST	140	D
TOUR DE FRANCE	109	C
TIGERS IN THE SNOW	245	D
ULTIMA III	189	D
ULYSSES	160	D
VIRGULE 64	750	D
WIZARD AND PRINCESS	140	D
WIZARDRY	170	D
WIZARDRY	99	C
WINTER GAMES	99	C
WINTER GAMES	145	D

AMSTRAD

ATTENTAT	195	D
ALIEN 8	99	
ARCHON	125	
AMELIE MINUIT	119	
A VIEW TO A KILL	119	
A VIEW TO A KILL	159	D
AUTOFORMATION A L'ASSEMBLEUR	195	
AIRWOLF	89	
ARABIAN NIGHTS	75	
BOUNTY BOB STRIKES BACK	95	
BRUCE LEE	95	
BRUCE LEE	145	D
BEACH HEAD II	145	D
BEACH HEAD	99	
BOULDERDASH	105	
BRIAN BLOODAXE	97	
BEACH-HEAD	152	D
BATTLE OF BRITAIN	119	
BAD MAX	180	
COMPILATEUR INTEGRAL	200	
CAULDRON	89	
CENTRE COURT TENNIS	136	D
CYRUS II CHESS	108	
CYRUS II CHESS	180	D
DUN DARACH	107	
DRAGONTORC	100	
DEVIL'S CROWN	105	
DEVIL'S CROWN	145	D
EVERYONE'S A WALLY	105	
EMPIRE	230	
EMPIRE	290	D
FIGHTING WARRIOR	99	
FIGHTER PILOT	99	
FOOTBALL MANAGER	89	
FIGHTER PILOT	139	D
GHOSTBUSTERS	105	
GREMLINS	109	
HOBBIT	159	
HARD HAT MACK	50	
HIGHWAY ENCOUNTER	100	
HACKER	130	
IMPOSSIBLE MISSION	95	
INFERNAL RUNNER	180	
JACK AND THE BEANSTALK	65	
JUMPJET	159	D
KNIGHT LORE	99	
LORDS OF MIDNIGHT	95	
MATCHPOINT	99	
MATCHDAY	110	
MISSION DELTA	180	D
MACADAM BUMPER	143	
MACADAM BUMPER	230	D
MANDRAGORE	199	
MARSPORT	130	
ON THE RUN	75	
ORPHEE	320	D
RALLYE II	120	
ROCKY HORROR SHOW	95	
RED ARROWS	59	
RAID OVER MOSCOW	95	
RAID OVER MOSCOW	145	D
SPY V SPY	105	
SABRE WULF	110	
SORCERY	95	
SUPERSTARS CHALLENGE	95	
SORCERY +	145	D
THEY SOLD A MILLION	120	
THEY SOLD A MILLION	145	D
THE NEVER ENDING STORY	110	
THEATRE EUROPE	119	
THE WAY OF EXPLODING FIST	100	
WARRIOR	160	
WARRIOR +	195	D
3D FIGHT	220	D
3D BOXING	108	
3D GRAND PRIX	108	

SPECTRUM

ARCADE HALL OF FAME	89
ALBUM SEGA	89
ALIEN 8 ULTIMATE	99
AVALON (HEWSON)	85
A VIEW TO A KILL	110
ARCHON	125
ABU SIMBEL	85
ASTROCLONE	120
BRUCE LEE	85
BASIC ETENDU (ERE)	162
BROAD STREET	95
BOULDERDASH II	120
BLAST YOUR BASIC	250
COMPILATEUR INTEGRAL ERE	225
CAULDRON	89
DOOMARK REVENGE	59
DRAGONTORC	85
DAMBUSTERS	89
DALEY THOMSON SUPERTEST	75
ELITE	350
FIGHTER PILOT	85
FAIRLIGHT	105
FIGHTING WARRIOR	85
FRANKIES GOES TO HOLLYWOOD	105
GYROSCOPE	100
GHOSTBUSTERS	89
GIFTS FROM THE GODS (OCEAN)	99
GYRON	99
GREMLINS	109
GLASS	85
HOBBIT (MELBOURNE)	165
HYPERSPORTS	89
HIGHWAY ENCOUNTER	99
HACKER	99
IMPOSSIBLE MISSION	89
I OF THE MASK	130
KNIGHT LORE	90
LORIGRAPH	210
LODE RUNNER	109
LIGHTMAGIC GRAPHICS DESIGNERS	180
LA TOMBE DU PHARAON	160
LA MONTAGNE MAGIQUE	160
LA QUETE DU CHEVALIER	160
LORDS OF MIDNIGHT (BEYOND)	109
MUGSY (MELBOURNE)	79
MACADAM BUMPER	140
MARSPORT	140
NEVER ENDING STORY	110
NODES OF YESOD	140
NIGHTSHADE	90
OMNICALC II	250
ONE ON ONE	115
OPEN GOLF	140
ON THE RUN	110
PAINT PLUS	160
POLE POSITION	85
ROCKY HORROR SHOW	99
SEAS OF BLOOD	130
SHADOWFIRE	95
SUPERSTARS CHALLENGE	89
SCREEN MACHINE	160
STARION	85
SPY VERSUS SPY	90
SOUTHERN BELLE	85
SORDERON'S SHADOW	109
SHADOW OF THE UNICORN	159
THEY SOLD A MILLION	99
THEATRE EUROPE	119
TAU CETI	130
THE ARTIST	195
THE WAY OF EXPLODING FIST	99
THE RATS	105
UNDERWURLDE	99
VOX (ERE)	162
WATERLOO	130
WHITE LIGHTNING	165
ZX TRANS	85

ATARI

ARCHON	125	C
ATTACK OF THE CAMELS	79	C
ARCHON	210	D
AIRWOLF	85	C
ADVENTURE WRITER	250	D
BLUE MAX 2001	97	C
BLUE MAX	97	C
BRUCE LEE	144	C/D
BOULDERDASH	130	C
BOUNTY BOB STRIKE BACK	97	C
BALLBLAZER	99	C
BEACH HEAD	147	D
COLOSSUS CHESS 3.0.	109	C
COLOR SPACE	80	C
CONAN	147	D
CHOP SUEY	95	C
DALLAS QUEST	129	D
DIG DUG	97	C
DROPZONE	97	C
EIDOLON	390	D
F15 STRIKE EAGLE	144	C/D
FORT APOCALYPSE	97	C
FLIGHT SIMULATEUR II FRA	675	D
GHOSTBUSTERS	129	D
GHOSTCHASER	97	C
HACKER	190	D
HOVER BOOVER	80	C
HARD RAT MACK	112	C
KORONIS	390	D
KARATEKA	319	D
MERCENARY	190	D
MR DO	97	C
M.U.L.E.	120	C
MIG ALLEY ACE	97	C
ONE ON ONE	110	C
QUASIMODO	90	C
PITFALL II	125	C
POLE POSITION	97	C
PAC MAN	97	C
RESCUE ON FRACTALUS	190	D
SUPER ZAXXON	97	C
SPY V SPY	190	D
SPITFIRE ACE	97	C
SOLO FLIGHT	147	C
STRIP POKER	97	C
TANK COMMANDER	119	C
UP'N'DOWN	97	C
WHIRLINURD	97	C
ZAXXON	147	C

COMMODORE BOUTIQUE

C128 + QUICKSHOT II + 4 JEUX	3490
C128 + MONITEUR MONO SON + LECTEUR 1541	5990
LECTEUR 1571	2950
C64 + QUICKSHOT II + 4 JEUX	1990
C64 + QUICKSHOT II + 1541 + 1 JEU	3690
C64 + QUICKSHOT II + 1530 + 2 JEUX	2390
C64 + QS II + 1530 + PERITEL	2790
C64 + 1530 + OSCAR COULEUR	4500
C64 + 1541 + OSCAR COULEUR	5990
LECTEUR 1541	1990
LECTEUR 1530	350
IMPRIMANTE MPS 803	1499
IMPRIMANTE MPS 1101 COURRIER	2990
MONITEUR MONOCHROME	950
MONITEUR COULEUR	2590
QUICKSHOT II	79
QUICKSHOT VII	150
RED BALL WICO	250
BAT HANDLE WICO	250
MODEM MINITEL + SOFT	1990

COCONUT, C'EST VRAIMENT MIEUX !

VENTE PAR CORRESPONDANCE
(France Métropolitaine)
Chèque bancaire à l'ordre de COCONUT — Frais de port : 20 F
Réservation possible par téléphone
♦ Démonstration permanente
♦ Des spécialistes ♦ Des imports
♦ Les derniers logiciels ♦ Des exclusivités
♦ Un club (moins 10 %)

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à :
COCONUT - 13, boulevard Voltaire, 75011 PARIS
NOM
ADRESSE

TÉL.

TITRES | PRIX

Participation aux frais de port et d'emballage .... + 20 F
Précisez ☐ Cassette ☐ Disk **Total à payer** .... F
Règlement : je joins ☐ un chèque bancaire ☐ C.C.P. ☐ mandat-lettre
☐ je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 15 F pour frais de remboursement)
Précisez votre ordinateur de jeux :
☐ ATARI 600 ☐ ATARI 800 ☐ AMSTRAD ☐ ORIC ☐ MSX ☐ C64 ☐ SPECTRUM

```
160 IF INKEY$="" THEN C=C+1:GOTO 160
170 R=RND(-C)
180 CLS:PRINT "DISTANCE DE L'OBJECTIF :"
190 CONSOLE 9,24:SCREEN 0,4:CLS
200 LINE (0,192)-(319,192),3
210 VX=1:VY=23
220 LOCATE VX,VY:PRINT V$;
230 LOCATE VX,VY-1:PRINT CHR$(130);
240 LINE (16,180)-(23,180)
250 BOXF(FNR(5)*8+80,191)-(FNR(5)*8+127,FNR(50)+120),1
260 FOR VX=37 TO FNR(10)+25 STEP -1
270 LOCATE 24,4:COLOR 0,7:PRINT VX*70"m"
280 COLOR 6,4:LOCATE VX,VY,0:PRINT V$" ";
290 LOCATE VX,VY-1:PRINT CHR$(131)+CHR$(132)" ";
300 FOR J=1 TO 100:NEXT J,VX:NC=1:A=0
310 CONSOLE 4,7:LOCATE 0,5,0:COLOR 0,7:PRINT "ANGLE DE TIR (-,+,0)    :"
320 LOCATE 24,5:COLOR 0,7:PRINT INT(A*53.7)"degres "
330 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 330
340 IF A$="0" THEN 390
350 A=A+((A$="+")-(A$="-"))*0.1
360 IF A<0 THEN A=0 ELSE IF A>1.5 THEN A=1.5
370 COLOR 1,4:LOCATE 2,21:PRINT" ";:LOCATE 2,22:PRINT " ";
380 LINE (16,180)-(16+COS(A)*7,180-SIN(A)*7),0:GOTO 320
390 LOCATE 0,6:COLOR 0,7
400 LINEINPUT "VITESSE (1-1000km/h)      : ";V0$:V0=VAL(V0$)/10:IF V0<=0 OR V0>100
THEN 400
410 AX=24:AY=172:T=0:COLOR 0,4
420 T=T+0.1
430 X=V0*COS(A)*T+24
440 Y=172-V0*SIN(A)*T+1/2*9.8*T^2
450 PSET(AX,AY),4
460 P=POINT(X,Y)
470 IF P=1 THEN PLAY"O2T1DOREMIFASOLASI":COLOR 0,7:CLS:PRINT "OBUS ARRETE,RECOMM
ENCEZ-":NC=NC+1:GOTO 310
480 IF X<0 OR X>319 OR Y<64 OR Y>191 THEN COLOR 0,7:CLS:PRINT "DEPASSEMENT,RECOM
MENCEZ-":PLAY"O2T1DOREMIFASOLASI":NC=NC+1:GOTO 310
490 IF X>=VX*8 AND X<(VX+2)*8 AND Y>=176 AND Y<192 THEN 520
500 PSET(X,Y)
510 AX=X:AY=Y:GOTO 420
520 PLAY "O2T1DOREMIFASOLASI"
530 LOCATE VX,23:PRINT"   ";
540 LOCATE VX,22:PRINT"   ";
550 COLOR 0,7:CLS
560 PRINT "ENNEMI DETRUIT EN"NC"COUP";
570 IF NC>1 THEN PRINT"S" ELSE PRINT
580 PRINT:PRINT "POUR UNE AUTRE PARTIE,PRESSEZ UNE TOUCHE";
590 IF INKEY$="" THEN 590 ELSE 180
```

COMMENTAIRES :

Ligne 10 : Initialisation de l'écran.
Ligne 20 à 70 : Redéfinition des caractères graphiques.
Ligne 90 à 150 : Création de l'écran graphique.
Ligne 170 à 290 : Tracé des décors.
Ligne 310 à 360 : Choix de l'angle de tir.
Ligne 400 à 440 : Choix de la vitesse de tir.
Ligne 450 à 460 : Affichage du tir.
Ligne 470 à 590 : Une autre partie.

INTELLIVISION
revient en force



avec
9 nouveaux jeux 1986
extraordinaires

EXCLUSIF : INSTRUCTIONS EN FRANÇAIS !

RÉSERVÉ AUX LECTEURS DE "TILT" PRIX VENTE DIRECTE 189F VALABLE JUSQU'AU 28/2/86

☐ PAC MAN
Si vous ne dévorez pas les gloutons vous ne ferez pas de vieux os. Faites le plein d'énergie.

ET LES GRANDS CLASSIQUES ENFIN EN INTELLIVISION

☐ DEFENDER
Et si le destin de la planète dépendait de vous ! L'envahisseur est à nos portes !

☐ CENTIPEDE
Comment résister à une invasion dévorante d'insectes qui menace l'équilibre végétal.

☐ DUNGEON & DRAGONS
Le trésor de Tarmin est fabuleux mais il est défendu par des adversaires féroces.

☐ MASTER OF THE UNIVERSE
C'est vous le superman de "L'héroïc Fantasy" les monstres vous guettent vous n'aurez pas trop de votre toute puissance.

☐ BUMP'N' JUMP
Une énorme partie de stock-car. Si vous ne "balancez" pas vos concurrents, c'est vous qui...

☐ MISSION X
Vous êtes le champion des pilotes de la 2e guerre mondiale. Mais pour le camp d'en face, vous êtes l'avion à abattre.

☐ PINBALL
Un vrai Flipper sur votre écran ; bruits, clignotants, tout y est ! 3 jeux au choix.

☐ MOTOCROSS
Enfourchez votre moto mais attention, le terrain est boueux et tortueux et les concurrents... pas tendres !

disponibles dès février 86, réservés en avant-première au même prix de 189 F:
☐ **Super-Football "Coupe du Monde"** ☐ **Super-Tennis "Grand Chelem".**

et toujours disponibles, mais au nouveau prix VENTE DIRECTE réservé aux lecteurs de TILT : 109 F! valable jusqu'au 28/2/86

☐ Lady Bug.	☐ Mouse Trap.	☐ Donkey Kong Jr.
☐ Auto Racing.	☐ Boxing.	☐ Snafu.
☐ Hockey.	☐ Black Jack/Poker.	☐ Space Armada.
☐ Roulette.	☐ Space Battle.	☐ Triple Action.
☐ Backgammon.	☐ Math Fun.	☐ Utopia.
☐ Armor Battle.	☐ Baseball.	☐ Star Strike.
☐ Horse Racing.	☐ Bowling.	☐ Frog Bog.
☐ Golf.	☐ Sub Hunt.	☐ Royal Dealer.
☐ Skiing.	☐ Chess.	☐ Reversi.
☐ Sea Battle.	☐ Astromash.	☐ Night Stalker.
☐ Tron Deadly Disc.	☐ Tron Maze-a-tron.	☐ Locomotion.

Commandez directement à :
E3MC/o GOLDY B.P. 274 - 27002 ÉVREUX CEDEX.

Il vous suffit de cocher ☒ les jeux de votre choix et de renvoyer cette page à l'adresse ci-dessus en indiquant votre mode de paiement.

☐ *Paiement joint (chèque, CCP 3 volets ou mandat-lettre à l'ordre de E 3M + 19 F frais d'envoi).*

☐ *Paiement contre-remboursement au facteur.*

NOM ____________________

Prénom ____________________

N° ________ rue ____________________

Code postal ☐☐☐☐☐

Localité ____________________



VENTES

V12/001 — Vends Atari 800 XL + magnéto + imprimante courrier 1027 + livre + Péritel acheté en janvier 85. Valeur 5 800 F, vendu : 3 500 F. **Fabien FREMIOT, 88, avenue de la République, 95400 Arnouville. Tél. : 39.93.18.21.**

V12/002 — Vends Atari 800 XL + Péritel + drive 810 + chip + 200 jeux + magnétocassette + 35 revues + livres + jeux K7. Prix à débattre : 3 500 F. Vente séparée possible. **Alain Ricordel, 7, place Boulnois, 75017 Paris. Tél. : 46.22.02.04. (après 18 h)**

V12/003 — Vends MO 5 + un crayon optique + un livre + une prise Péritel pour télé sans prise Péritel. Le tout 3 000 F (sans prise : 2 700 F). Urgent ! **Ugo SITBON, 105, quai Branly, 75015 Paris. Tél. : 45.79.15.57 ou 42.21.32.96.**

V12/004 — Vends TO 7 + manettes + K7 de Basic et de jeu bon état, prix : 2 900 F. **Laurence et Stéphane BRAILLON, 28, rue Claude-Decaen, 75012 Paris. Tél. : 43.44.12.17.**

V12/005 — Vends C 64 Secam (12-83) + livres + K7 + lecteur K7 + lecteur disq. Prix : 6 000 F. Possibilité vente séparée. **Franck MARCHAND, 14, rue du Garde-Chasse, 93260 Les Lilas. Tél. : 48.43.11.86. (après 18 h)**

V12/006 — Vends Spectrum 48 K + impri. Alpha Com 32 + micro drive (ZX 1) 5 drive + 80 jeux (4 000 F ; Alien 8, Knight Lore, Hobbit, Devpac...) + bibliographie. Pour 4 000 F. **Frédéric GADELIUS, 7, avenue Reberteau. Le Lys, 60260 Lamorlaye. Tél. : 44.21.93.23.**

V12/007 — SV 318 + adapt. M.S.X. + écran mono + Bus ext. + 16 K + câbles (écran K7) + table graph. + jeux (7 + 3 M.S.X. : Sorcery, Roller Ball, Super Cobra) : 4 800 F ou séparément. **Vincent BIRAUD, 45, rue Saint-Lambert, 75015 Paris. Tél. : 48.28.18.71.**

V12/008 — Vends Amstrad CPC 464 couleur + lecteur disc. + 30 jeux (Sorcery, Rally II, Echec, etc.), + util. (Turbo Pascal, Assdepac, Zen) : 5 200 F + impr. OK 80 7 000 F. **II GUEBMARD, 91650 Breuillet. Tél. : 64.58.55.01 ou 47.20.60.07. heures de bureau.**

V12/009 — Vends Oric 1 + livres + 10 jeux (Aigle d'Or, Doggy Scuba Dive, Xenon 1, etc.) : 1 200 F. Vends Oric/Atmos état neuf : 800 F. **Julien HURÉ, 11, villa Serre, 94300 Vincennes. Tél. : 43.74.91.04.**

V12/010 — Vends C.B.S. + multi K7 Atari + 2 K7 Atari MS Pac Man GT Tennis + 2 Supers Controllers + poignées d'origine + 10 K7 C.B.S. dont Rocky, Tarzan, Hero, Roc'n Rope, Avenger, BCS, Quest, Dk. Konk et Super Cobra : le tout pour la moitié du prix réel : 2 500 F. **Franck LERNER, 74, rue Curial, 75019 Paris. Tél. : 12.39.24.40.**

V12/011 — Vends Canon V 20 M.S.X. + joystick + nombreux programmes (Mandragore, Sorcery, The Hobbit, Zaxxon), 2 000 F. **Philippe BESNARD, 15, rue Mélingue, 75019 Paris. Tél. : 42.02.41.60.**

V12/012 — Vends nombreuses cassettes C.B.S. Coleco à 50 % de leur valeur + vends cassettes C 64 (Sommer Games I, Super Huey, Sorcery). **Jacky BRINKHUYSEN, 26, bd du Maréchal-Leclerc, 94340 Joinville-le-Pont. Tél. : 48.86.65.81.**

V12/013 — Vends Atari CX 2600 S + 24 K7 jeux divers + 4 manettes, 1 600 F le tout. **Antoine VELLO, 1, allée des Ecoliers, 78320 Le Mesnil. Tél. : 34.61.98.78. (après 20 h)**

V12/014 — Vends Vidéopac + extension Basic + 4 K7. Prix : 1 900 F, prix : réel : 2 500 F. Vends aussi Atari 2600 + 11 K7 + adaptateur neuf le tout : 800 F. (2 manettes) **Claude RICAUD, 145, rue Henri-Barbusse, Cregy-les-Meaux, 77124 Villenoy. Tél. : 60.09.36.98.**

V12/015 — Vends VIC 20 avec lecteur de disquettes, imprimante extension 8 K et langage machine et documentation disquettes : 4 000 F. Valeur : 8 000 F. **Yan-Eric GOULLET, « Le bien aller », 41150 Coulanges. Tél. : 54.20.42.55.**

V12/016 — Vends C.B.S. Coleco état neuf (1 an) avec 5 K7 (Donkey-Kong + Donkey-Kong Jr + Zaxxon + Miner + Cosmic Avenger), le tout : 2 000 F. **Raphaël ALÈS, 13, rue du Léandy, 22301 Lannion B.P. 17. Tél. : 96.37.02.11.**

V12/017 — Vends ZX 81 + magnéto K7 + 16 K + clavier méc. avec manuel ZX 81 + 8 programmes gratuits. Prix : 1 000 F. **Philippe SOUPIRÉ, 25, rue du Banquier, 75013 Paris. Tél. : 47.07.63.57.**

V12/018 — Vends + 4 avec disquette 1541 3 000 F Vic 20 + 16 K + 8 K + Super Expander + autoformation Basic + Datasette 1 500 F. **Jacques CORTAMBERT, 41, impasse des Grillons, 83700 Saint-Raphaël. Tél. : 94.95.57.56.**

V12/019 — Vends MO 5 + magnéto + crayon optique + manettes de jeux + 4 K7 + progr. + guide de MO 5 + doc. le tout en bon état, valeur : 4 500 F, vend : 2 700 F. **Pascal SAULNIER, 33, avenue Henri-Barbusse, 92700 Colombes. Tél. : 47.80.67.33.**

V12/020 — Vends Oric 1 excellent état + 150 programmes + cordons + manuel, livre, listings. Valeur neuf : 5 000 F, vendu : 950 F à débattre. **Franck DELAPLACE, 105, rue Didot, 75014 Paris. Tél. : 45.43.37.20.**

V12/021 — Vends Atari drive 810 + Chip + prog. Prix intéressant. Vends Atari 800 XL + monit. coul. 2 500 F + nombreux logiciels disq. pas cher. **Alain PISSINIER, Rue Cabrol, 30126 Saint-Laurent-des-Arbres. Tél. : 66.50.15.08. (aux heures de bureaux).**

V12/022 — Vends C.B.S. Colecovision 800 F + 2 K7 Donkey-Kong, Decathlon, Turbo à 800 F très peu servis. **Lionel RUET, 211, route des Fourches, 74700 Sallanches. Tél. : 50.58.09.91.**

V12/023 — Vends XL 600 ext. mém. 64 K, adapt. Péritel, magnéto, jeux, 2 livres, 4 jeux, tabl. graph., achat 09-84. Le tout 2 050 F. **Bruno MÉNAGER, 37, rue des Plantes, Bt 10, Appt 333, 93600 Aulnay-sous-Bois.**

V12/024 — Vends Yeno SC 3000 + drive SF 7000, K7, disques, manettes, Basic, livres, cartouches + manuel : 4 000 F, drive seul : 3 000 F. **Gérard BIEDNY, 1 allée Joakim-du-Bellay. Tél. : 43.83.27.52.**

V12/025 — Urgent ! Vends Oric/Atmos, Aigle d'Or, le Diamant de l'île maudite, 4 K7, livres, Péritel. Prix : 1 400 F. **Nicolas GALINOTTI, 43, bd de Dolangils, 94340 Joinville-le-Pont. Tél. : 48.85.62.00**

V12/026 — Vends Sega Yeno SC 3000 + 1 joystick + 3 cartouches + Péritel + transformateur. Prix : 1 800 F. **Fabien CARLETTO, 20, rue du Soleil, 75020 Paris. Tél. : 42.00.99.08.**

V12/027 — Vends Sega SC 3000 + 2 joysticks + 4 cartouches (Lode Runner, Exerion, Tennis, Champion Ship, Monaco GP) + livre : 1 500 F. **Frédéric BALZEAU, 22, rue du Professeur Roux, 94350 Villiers-sur-Marne. Tél. : 43.03.63.75.**

V12/028 — Vends VCS Atari + 15 K7 (Pitfall II, Berzerk, Pôle Position, Jungle Hunt...) + 2 joysticks. 500 F (console) et de 100 à 150 F par K7. **Frédéric BALZEAU, 22, rue du Professeur Roux, 94350 Villiers-sur-Marne. Tél. : 43.03.63.75.**

V12/029 — Urgent ! Vends Spectrum plus, 48 K + 2 K7 dont Sabre Wulf... + Péritel + adaptateur n.b. Secam. Le tout pour 1 500 F (le tout sous garanties). **Jérôme GAYOL, 29, rue du Maréchal-Joffre, 06000 Nice. Tél. : 93.88.40.54.**

V12/030 — Vends console Atari 2600 : 3 000 F ou avec 4 cassettes : 600 F. (à débattre) Vends K7 : MS Pac Man, Phoenix, Star War, Centipede : 100 F pièce. **Laurent HAYE, 20, route de Léognan, 33140 Cadaujac. Tél. : 56.30.73.44.**

V12/031 — Vends TO 7, 16 K, magnéto, télé + 50 logiciels (les meilleurs) + manettes de jeux. Le tout : 3 000 F. **Laurent DESPIERRE, C.E.S. du Chemin Vert-Rue de Flandre, 14000 Caen. Tél. : 31.93.87.85.**

V12/032 — Vends C.P.C. 464 monochrome + drive FD 1 + logiciels + livres. Etat neuf. Prix à débattre. **Philippe LAMBERT, 1, square Henri-Sellier, 94600 Choisy-le-Roi. Tél. : 48.84.17.70.**

V12/033 — Affaire ! C.B.S. Coleco 800 F + 15 K7 F 200 chacune (Hero, Decathlon, Montezuma, etc.) + Rocky 500 F, Turbo 400 F. **Manuel HERNANDEZ, 89, avenue du Docteur Picaud, 06150 Cannes-la-Bocca. Tél. : 93.47.46.31.**

V12/034 — Vends Amstrad CPC 464 couleur (garanti) + livres + K7. Acheté le 10-01-85. Le tout : 4 000 F. **Jean-Marc BIFFI, Rejaumont, 65300 Lannemezan. Tél. : 68.98.11.04.**

V12/035 — Vends CPC 464 monochrome (garanti 6 mois) + jeux + joystick : 3 000 F et 40 jeux 1 000 F (à débattre). **Pierre LECLERCQ 25, rue des Roitelets, 45400 Saran (Fleury-les-Aubrais). Tél. : 38.88.37.90.**

V12/036 — Echange adaptateur K7 C.B.S. Atari contre module Turbo ou deux K7 pour C.B.S. Coleco. Vends également poignée Quikshot 80 F. **Patrick CHASSARD, Bucey-les-Traves, 70360 Scey-sur-Saône. Tél. : 84.74.12.56.**

V12/037 — Vends Videopac Philips GS 7400, extension Basic, C 7420, lect. K7, manettes, 1 K7, livres : 1 000 F. Console Univox n.b. + 2 K7 (16 jeux) : 300 F. A débattre. **Didier DUFFAY, 4, cité Hermel, 75018 Paris. Tél. : 42.64.01.11.**

V12/038 — Vends VIC 20 : unité cent., lect. K7, ext. mém 8, 16, 3 K RAM + Super Expander + crayon lum., man. + K7 jeux. Etat neuf, laissé : 2 790 F. **Claude CHEIZLAND, 04170 Lambruisse. Tél. : 92.89.04.81.**

V12/039 — Vends ou échange jeux électroniques (double écran) Donkey-Kong 2 (120 F) Rain Shower (120 F) Solaires, Frankenstein (130 F) ; contre K7 pour TO 7 karaté. **Jérôme BLANC, Gariac Cadazen, 81600 Gaillac. Tél. : 63.33.06.21.**

V12/040 — Vends Yeno Sega SC 3000 + magnéto, 4 K7, 4 cartouches, livres, joystick, prise Péritel + 32 K. **David DEWULT, Route des Rois Urcel, 02000 Laon. Tél. : 23.21.60.24.**

V12/041 — Vends Oric/Atmos (2 ROM), magnéto, Péritel, câbles, manuels + nombreux programmes : 1 500 F à débattre. Vends aussi drive + manuels + 9 disques pour 2 500 F à débattre. **Eric BOUCQ, 24, rue du Cornet, 59320 Haubourdin. Tél. : 20.50.75.65.**

V12/042 — Vends K7 pour Commodore 64 Buck Rogers 50 F, Realm of Impossibility 50 F, Beach Head 50 F, Eureka 120 F (avec ou sans solution), port compris. **Philippe CRIGNON, 4, rue des Erables Dainville, 62000 Arras. Tél. : 21.23.70.79.**

V12/043 — Vends Adam complet + console + 5 K7 dont Dragon's Lair, Buck Rogers + 9 cartouches dont Turbo + module de pilotage. Le tout : 5 000 F. **Olivier D'HERBEY, cité St-Lambert, bât. I1, 83600 Fréjus. Tél. : 94.53.84.37.**

V12/044 — Vends pour CBM 64 Turbo-Tape en cartouche ROM + 1 K7 de Mission Impossible vendu le tout ou séparément ROM : 350 F K7 : 100 F. **Micheline LONGUET, 9, rue de Mulhouse, 67400 Ostwald. Tél. : 88.66.72.60.**

V12/045 — Vends Vectrex avec 4 jeux très bon état : 750 F. **Franck AUDRAIN, 4, rue de Bellevue, 91430 Igny. Tél. : 60.19.13.19.**

V12/046 — Vends Atari 600 XL Péritel + lecteur K7 + tablette tactile + extension de mémoire + jeu (Solo Flight, MS Pac Man, etc.). Pour 3 000 F ou moins suivant moyens. **David DEFLACHE, Gruges-les-Côtes, 69210 Dully.**

V12/047 — Vends ordinateur Laser 200, ext. 16 K, magnéto, 2 K7, manuels, câbles, transfo : le tout 900 F et vends plusieurs K7 Atari 2600. **Philippe GOUACHON, 1, place Epine du Mas, 77230 Dammartin-en-Goëlie. Tél. : 60.03.08.47.**

V12/048 — Vends CBM 64 : Island, Airwolf, Pitstop 2, Fort Apocalypse, Spy Hunter, Imp. Mission, House of Usher, Waykor : 1 K7 : 50 F, 8 jeux + 1 joystick : 440 F. **Frédéric SAURIN, 117, bd Murat, 75016 Paris. Tél. : 46.51.20.01.**

V12/049 — Vends TI 99/4 A, manuel, cordon, manette, module + divers livres : t.b.e. petit prix : – de 1 000 F. **Eric ENCOGNERE, Laborie, 47800 Miramont. Tél. : 53.93.82.62. (après 19 h)**

V12/050 — Vends ZX 81 (6-84) clav. ABS, 16 K, K7 jeux, manuel. Prix : 700 F. Vends Atari VCS 2600, transfo., 3 K7 (Pôle Position, etc.), prix : 400 F. **David CHEZALVIEL, 10, rue Jean-de-la-Fontaine, 95100 Argenteuil (esc. E 1). Tél. : 39.81.27.38.**

V12/051 — Vends crayon optique + logiciel pour Vectrex 200 F, manette Vectrex 150 F ou échange les deux contre tablette tactile Atari. **Jean-Pierre JOSSELIN, 7, rue Charles-Faroux, 95520 Osny. Tél. : 30.30.59.78.**

V12/052 — Vends super Expander pour Commodore VIC 20 + notice d'utilisation à un prix de 200 F acheté 450 F (état neuf). Merci d'avance. **Olivier FLORIMOND, 8, rue Béranger, 54200 Toul. Tél. : 83.43.44.07.**

V12/053 — Atari vends cause double emploi lecteur K7 1010 + 10 K7 et 15 cartouches jeux pour 800/130 XE vente globale ou séparée. **Jean-François TEIGNY, 4, place de la Sapinière, 94470 Boissy-St-Léger.**

V12/054 — Vends C 64 (01-85) + Péritel, magnéto, aufoformation Basic, livres, 100 jeux + 2 joysticks. Le tout : 3 000 F. **Pascal GÉRARD, 6, rue Delesse, 57000 Metz. Tél. : 87.63.70.97.**

V12/055 — Solde K7 C.B.S. 150 F ; Dukes of Hazard ; Ons Weper ; Keystone Kaper ; Loping ; Winder 2049 ; Subroc ; Peper 2 ; Star Trek ; Frenzy ; War Game ; Omega ; Rok Rope ; Pitfal. **Jean-Louis BARIDA, 11 bis, rue Ampère, 75017 Paris.**

V12/056 — Vends K7 jeux pour Spectrum 48 K, interface prgr. + livres. Prix intéressant ou échange contre matériel Amstrad. Renseignez-vous vite ! **Sabrina LOPEZ, rue de la République, 04290 Volonne. Tél. : 92.64.07.56.**

V12/057 — Vends tablette graphique neuve Dragon 32/64, interface, manuel + logiciel graphique. Compatible disquette cause besoin urgent imprimante. **Vincent ALARY, 32 bis, rue de la Paix, 44600 Saint-Nazaire. Tél. : 40.22.45.91.**

V12/058 — Vends Casio PB 100, ext. mémoire, imprimante FP 12 + 2 ouvrages. Prix : 1 000 F. **Fabien MASSON, 17, rue de la Closerie, 78240 Chambourcy. Tél. : 39.65.19.42.**

V12/059 — Vends VIC 20, ext. 32 K, magnéto, modulateur N/B + nombreux jeux + cartouche Jupiter Lader + 5 livres t.b.e. Prix : 2 800 F. **Thierry ALBAREDA, 10, rue du Général-de-Gaulle, 34450 Vias. Tél. : 64.94.04.86.**

V12/060 — Vends Sega SC 3000 32 K (12-84) magnéto, cassettes, cartouche, Péritel, manette + livres t.b.e. : 3 000 F. **David DEWULF, Route des Bois Urcel, 02000 Laon. Tél. : 32.21.60.24.**

V12/061 — Vends TO 7, 16 K, magnéto + contrôleur son set manettes jeu, livres, jeux + 2 utilitaires : 2 600 F. **Michelle ELGHIAT, 35, bd Brune, 75014 Paris. Tél. : 45.37.06.53.**

V12/062 — Vends ZX 81, 16 K, clavier, manuel, K7 (neuf) + télévision N/B ITT neuf sous garantie : 1 500 F le tout. **Luc MEUNIER, 161, avenue Aristide-Briand, 92160 Antony. Tél. : 46.61.69.91.**

V12/063 — Vends Atmos complet, magnéto + 5 K7 (Centipede, Tendre Poulet, Images...) + 2 livres le tout : 1 200 F. **Stéphane GRELET, 40, rue Viala, 94100 Saint-Maur. Tél. : 48.89.45.88. (après 17 h)**

V12/064 — Vends jeux électroniques à cristaux liquides : 150 F pièce (doubles faces). Vends aussi K7 pour console C.B.S. 150 F chacune. **Stéphane VIGNEAU, 15, rue Carnot, 51000 Châlons-sur-Marne. Tél. : 26.21.20.19.**

V12/065 — Vends Atari 2600 très bon état (septembre 84) avec 5 cartouches dont Defender, Snoopy, Zaxxon, Centipede et Hero : 500 F à débattre. **Sébastien KUPERBERG, 32, rue de la Gare, Thezy-Glimont, 80110 Moreuil. Tél. : 22.42.21.79.**

V12/066 — Vends CPC 464 Amstrad, adaptateur joystick, moniteur monochrome garantie avec 4 logiciels jeux + logiciel gestion. Prix : 3 000 F. **Jean-Claude NICANOR, 8, avenue Lenine, 92230 Gennevilliers. Tél. : 47.94.73.01.**

V12/067 — Vends C 64 Sécam, Tool 64, Simon's Basic, Koala Painter, 100 jeux K7, manette, Péritel + auto formation Basic. Le tout cédé : 3 800 F + lecteur K7. **Laurent LOUBIERE, 20, rue de la Plumerette, 34000 Créteil. Tél. : 43.39.13.84.**

V12/068 — Vends ordinateur Philips Vidéopac 52 + 11 cartouches entre 300 et 600 F (à débattre) ou échange contre disque pour C 64. **Julien FABRE, 60, rue Madame, 75016 Paris. Tél. : 45.48.89.01.**

V12/069 — Offrez-vous un Oric 1 avec des supers K7, Triathlon, Xenon, Aigle d'Or, Challenge Voile, etc. pour moins de 900 F ! A débattre ! Vite ! **Thierry TARDIVENT, 2, rue Hoche, 91330 Yerres. Tél. : 69.48.90.69.**

V12/070 — Super affaire : vends console C.B.S 400 F, K7 : Zaxxon Rocky : 140 F chaque et K7 : Mrs Do Donkey-Kong : 100 F, adaptateur Péritel : 110 F. **Fabrice CARY, 113, rue de Belleville, 75019 Paris. Tél. : 42.08.35.15.**

V12/071 — Vends C.B.S Colecovision t.b.e., 5 K7, adaptateur Atari + 7 K7 valeur 4 000 F, vendu : 2 300 F ou échange contre CBM 64 Péritel + logiciels. **BORELLI. Tél. : 69.29.47.71.**

V12/072 — Vends C.B.S. Coleco + 8 K7 à débattre. Vends Apple IIc, souris, TV couleur + prgm et livres sur IIc et 6502 garantie. Prix à débattre. **Jean-Luc PRONIER, 39, rue Raspail, 95100 Argenteuil. Tél. : 39.82.07.82.**

V12/073 — Vends K7 C.B.S. Donkey-Kong : 100 F et K7 Mattel à 90 F. Recherche programmes divers pour Commodore 64 sur K7 à bas prix. **Fabrice CARY, 113, rue de Belleville, 75019 Paris. Tél. : 42.08.35.15.**

V12/074 — Vends séparément TI99/4A + 7 jeux, cordon K7, livre de programmation + jeu électronique U-Boat ou le tout pour : 1 500 F ou échange contre Amstrad. **Frédéric JOLION, 63, route de Gunsbach, 68140 Munster. Tél. : 89.77.38.16 ou 89.77.40.23.**

V12/075 — Vends TI 99/4A état neuf, interface Péritel, magnéto, cordons, joysticks, 4 livres + 12 cassettes jeux cause double emploi : 2 000 F à débattre. **Jean-Marie CHAPUT, 52, boulevard de la Gribelette, 91390 Morsang-sur-Orge. Tél. : 60.15.74.31.**

V12/076 — Vends CBM 64, lecteur K7, manette Wico + 100 jeux (Winter Games...) + les 27 Tilt + une télé couleur Sony 44 CM. Le tout 5 000 F maximum. **Richard DUPE. Tél. : 39.54.59.01.**

V12/077 — Vends CBM 64/PAL + lecteur K7, moniteur couleur, drive 154 + 10 super jeux + livres. Le tout pour 7 500 F à débattre, valeur réelle : 10 630 F. **Gaël SAULNIER, 3, montée-de-Chartre-Grillet, 01600 Trévoux. Tél. : 74.00.19.45.**

V12/078 — Vends Atari 800 XL, interface Pal-Péritel, magnéto-cassettes, 100 jeux en K7 + livres divers. Le tout dans les boites. T.b.e. Prix : 1 500 F. **Didier SALVY, 17, rue Henri-Dunant, 12000 Rodez. Tél. : 65.42.54.02.**

V12/079 — Vends pour C.B.S., Subroc, Q* Bert, Miner 2049, Pitfall II, Pistop entre 140 et 190 F pièce. **Philippe MILLETTE, 7, place Hector-Berlioz, 94510 La Queue-en-Brie. Tél. : 45.76.37.99.**

V12/080 — Vends Yamaha M.S.X., excellent état, lecteur K7 + 2 K7 (Hero, Ghostbusters) + Track-Ball + logiciel graphique (Eddy 2) + câbles notices et livres sur le M.S.X., encore garanti 6 mois. Prix : 2 700 F à débattre. Vends aussi C.B.S. Coleco + Turbo, Decathlon, Buck Rogers, Zaxxon, Donkey-Kong. Prix : 1 500 F à débattre. **Christophe DUC, 53-55, rue de Grigny, 91700 Sainte-Geneviève-des-Bois. Tél. : 60.15.18.94.**

V12/081 — Vends C.B.S. + 5 K7 (Zaxxon, Cosmic, Avenger, Looping, Donkey-Kong, Mouse Trap) bon état : vends 1 500 F à débattre. **Mathias CHELET, « Les Petites Landes », 44360 Cordemais. Tél. : 40.57.86.70.**

V12/082 — Vends console Mattel très bon état + 11 K7 dont Tron, Soccer, Zaxxon, etc. Prix : 1 200 F. **David PRIVAUX, 50, rue de la République, 93100 Montreuil. Tél. : 48.57.81.05.**

V12/083 — Affaire ! Vends console de jeu vidéopac G 7400, écran incorporé N/B + 8 K7 (nos 1, 4, 13, 22, 32, 33, Billard, Pac-Man) + branchement TV couleur peu servi. Le tout : 600 F. **Stéphane GODEST, 64, rue Domremy, 75013 Paris. Tél. : 45.83.79.80.**

V12/084 — Vends Sécam sous garantie + 45 jeux, 5 tests + Cosmic Gruncher, 1 jeu d'aventure, 1 manuel. Prix neuf : 2 800 F sacrifié : 2 000 F. **Stéphane MALHERBE, Rue de la Croix Arces-sur-Gironde, 17120 Gozes. Tél. : 96.90.86.39.**

V12/085 — Vends M.S.X. Yashica + lecteur de K7 avec de nombreux programmes pour 2 000 F. Vends aussi console Mattel + 9 jeux + Intellivoice : 900 F. **Eric LIEGEOIS, 2, rue Manet, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : 48.67.76.80.**

V12/086 — Vends ZX 81 + 16 K, clavier ABS + K7 580 F. Vends Apple IIc + périph : 10 000 F. Ach. moniteur coul. Faire offre (max. 1 600 F). **Jean-Noel BEAUFILS, 171, rue Aristide-Briand, 60200 Margny-les-Compiègne. Tél. : 44.83.11.30.**

V12/087 — Vends C.B.S. Coleco + 7 K7 (Montezoma's



Revenge, Wingwar, Fathom, BC's quest Fortires, Zaxxon, Donkey-Kong, Adventure. Le tout : 1 300 F. **Christophe ABGRALL, 8, rue de l'Hôtel-d'Ieu, 95100 Argenteuil. Tél. : 39.81.71.77. (après 18 h)**

V12/088 – Vends Yeno SC 3000, 32 K + manuel, livre programmes + 4 K7, 1 manette + Péritel très bon état. Valeur : 4 200 F, à vendre : 2 500 F. **Ludovic LANIER, 8, rue Edmond-de-Goncourt, 94000 Créteil. Tél. : 42.07.27.13.**

V12/089 – Vends Laser 200 + 2 K7 + extension 16 K + livre de programmation. L'ensemble : 1 000 F. **Alain SALLECROIX, 8, rue Jean-Raymond-Guyon, bât. A 528, 33270 Floibac. Tél. : 56.86.95.79.**

V12/090 – Vends ou échange K7 Mattel Intellivision (Pitfall, Q* Bert, Sub-Hunt, Night Stalker, Bombsquad). Vends aussi ordinateur pour console Mattel. **Gilles MAERTEN, 59280 Armentières. Tél. : 20.77.31.54.**

V12/091 – Vends CBM 64 + Jap Speed + lect. disq + livres + 100 jeux et utilitaires. (très récents) Prix : 4 000 F. **Franck ARMAING, 56 à 82 bd Kellermann, 75013 Paris. Tél. : 45.89.29.66. (poste 64)**

V12/092 – Vends Spectrum ZX, 48 K de juillet 1984 état neuf jamais servi + Péritel, magnétophone + nombreux logiciels. Intercepteur Cobalt : 1 500 F. **Jean-Christophe BRUNET, 23, rue Claude-Debussy, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : 48.67.48.15.**

V12/093 – Vends CBM 64 + magnéto + joystick + prise péritel + mode d'emploi + livres + 4 jeux. Le tout peu servi, très bon état. Prix : 2 600 F. **Alain THOMAS, 71, rue La Bruyère, 95120 Ermont. Tél. : 34.15.03.07.**

V12/094 – Vends VCS Atari + 10 K7 (Tennis, Enduro, Space, Phoenix, etc.) + manettes Indy. 1 500 F à débattre. **Michel ROLLAND, 37, rue Anatole-France, 53210 Louverne. Tél. : 43.37.62.32.**

V125095 – Stop ! Vends Atmos + moniteur vert + 25 K7 + magnéto + livres + interrupteur. Valeur réelle : 5 500 F, vendu : 2 900 F à débattre. **Arnaud CHABIELSKI, 131, quai Winston-Churchill, 94210 La Varenne-St-Hilaire. Tél. : 42.83.47.50.**

V12/096 – Vends VG 5000 + 16 K + 7 jeux (Tarot, Hélicoptère, Mission Omega, etc.) + 2 livres. Très bon état. 1 200 F à débattre. **Marc CHEVREL, 18, avenue de la République, 94340 Joinville-le-Pont. Tél. : 42.83.92.76.**

V12/097 – Un vrai cadeau ! Vends VIC 20 16 K couleur (int. PS 2000) + magnétophone + autoformation Basic + jeux + livres. Le tout TBE, 1 000 F. **Nicolas GODLEWSKI, 27, rue Jasmin, 75016 Paris. Tél. : 46.47.61.14.**

V12/098 – Vends CBM 64 péritel + Drive 1541, joystick + lecteur K7 + manuels + jeux et utilitaire. Le tout 6 500 F, sous garantie, crédit possible. **Gil FILIPI, 9, rue Alsace, 92300 Levallois. Tél. : 47.31.99.46.**

V12/099 – Vends CBS + Pitstop + Donkey Kong + Subroc 1 200 F + 2 K7 VCS Atari Space Shuttle et Tennis 300 F les deux. Région parisienne, merci ! **Thierry BRIDOU. Tél. : 47.02.35.65.**

V12/100 – Vends Console CBS Coleco en parfait état, année 1985 + 3 K7 + adaptateur prise péritel. Prix à débattre. **Christophe LENOT, 14, rue Guizot, 78220 Viroflay. Tél. : 30.24.45.85.**

V12/101 – Urgent ! Vends CBM 64 + lecteur K7 + jeux K7 (James Bond, SP, Hunter, Beach Head), joystick. Prix : 2 000 F. **Pascal CHALABI, 3, rue François 1er, 75008 Paris. Tél. : 42.56.34.61.**

V12/102 – Vends VCS Atari + 6 K7 (Jungle-Hunt Defender, Zaxxon, Pole-Position, Moon Patrol, les Aventuriers de l'arche). Prix : 900 F. **Florent, 24, rue des Flandres, 25000 Besançon. Tél. : 81.52.64.81 après 17 h.**

V12/103 – Vends Adam (compatible Appel) + console CBS Colecovision (84) + imprimante + 10 cartouches de jeux + 6 K7 Adam (Basic, programmes, livres). Prix : 6 000 F. **Jean-Paul GILLÉ, 6, rue Rabelais, 92170 Vanves. Tél. : 47.36.87.04.**

V12/104 – Vends ZX Spectrum + 48 K avec interface péritel + magnéto + 100 jeux + interface joystick + Quikshot 2 + cables + livres. Le tout 2 100 F. **Julien BAREYRE, 18, rue des Grés, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : 69.07.25.82.**

V12/105 – Spectrum 48 K + interface 2 + 1 cartouche + 13 logiciels + 2 manettes joystick + adaptateur + antenne. Prix : 3 500 F ou vente articles séparés. **Pierre DEL REY, 4, allée Louis-Jouvet, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : 48.81.97.78 ou 48.83.20.87.**

V12/106 – Pour VIC 20, vends 25 cartouches de jeux ou utilitaires pour la modique somme de 300 F le tout. **Jean-Louis MATARD, boîte postale 279, 85305 Challans Cedex. Tél. : 51.68.07.39.**

V12/107 – Vends Atari 600 XL (PAL) + lecteur de K7 1010, très bon état. Prix : 900 F. **Philippe BERTEAU, 44, rue Claseret, 92150 Suresnes. Tél. : 45.06.68.89.**

V12/108 – Vends Coleco + super controllers + 20 K7 dont Rocky, Tennis, Foot, Tarzan, Buck Rogers, Zaxxon, Time Pilot, Donkey Kong, Pitstop, Ladybug, Subrog, Decathlon. Prix : 4 000 F. **Daniel FRIANT, 8, place Georges-Brassens, 93380 Pierrefitte. Tél. : 48.21.21.90.**

V12/109 – Spectrum 48 K péritel + magnéto + 8 livres + 70 revues + « Trucs » + K7. Prix : 2 000 F. Int. ZX1 + microdrive + 7 cartouches + 2 livres + programmes (Transfert K7 MD...) 1 200 F à débattre. **Laurent. Tél. : 43.60.56.81.**

V12/110 – Vends Spectrum 48 K + péritel + interface manettes + manettes + imprimante + lot papiers + 3 K7 + livres. Valeur : 4 265 F, vendu : 3 500 F. **Michel BOISSARD, 24, rue Costes et Bellonte, 95470 Survilliers. Tél. : 34.68.23.34.**

V12/111 – Vends K7 pour Atari VCS 2000 : Air Sea Battle, Circus Atari, Slot Racers, Zaxxon, Phoenix. **Arnaud KHODARA, 26, avenue de Tourville, 75007 Paris. Tél. : 47.05.13.73 (à partir de 17 h).**

V12/112 – Vends Oric/Atmos nombreux jeux en K7 (3D, Fongus, Aigle d'or, Tyrann, etc.) + adaptateur Secam + péritel + interface pro joystick + joystick + livres. Prix : 1 900 F. **Yann GUYOMARCH, 35, rue Gérard de Nerval, 78180 Montigny-le-Bretonneux. Tél. : 30.44.15.46.**

V12/113 – Vends TO7 + 16 K + Basic + lecteur K7 + 1 logiciel + 2 livres. Valeur : 4 1200 F, vendu : 1 400 F. **Marc DE ROSAY, 21, rue Leconte-de-Lisle, 75016 Paris. Tél. : 45.25.46.55.**

V12/114 – Exceptionnel ! Vends cause double emploi Yashica MSX neuf + 4 cartouches + 2 joysticks + 1 lecteur K7 + cables et notices + moniteur. Prix : 3 500 F. **Christophe MAGIROPOULOS, 35, avenue Théophile-Gautier, 75016 Paris. Tél. : 45.20.68.69.**

V12/115 – Spectrum 48 K Pal, Modulateur NB + 7 K7 + imprimante ZX : 800 F. **Michel BERTHON, 13, rue de Coulanges, 78310 Elancourt, Yvelines. Tél. : 30.50.08.06.**

V12/116 – Vends ZX Spectrum 48 K sous-garantie + manuel + livres + 1 joystick + 13 K7 (Manoir du Dr Genius-Airwolf etct.) Prix : 2 000 F à déb. **Sébastien CHERIEF, 39, avenue du Colonel-Fabien, 93420 Villepinte. Tél. : 43.84.64.29.**

V12/117 – Urgent ! Vends Spectrum vidéo SV 318, magnéto SV 904, 10 programmes jeux + livre. Prix : 2 000 F à débattre. **Frédéric BROCHET, 92290 Bagneux. Tél. : 47.46.85.41.**

V12/118 – Vends 800 XL 1 100 FR. 1010 + 3 K7 600 F 5 Cartouches 600 F K7 cours Basic 400 F 2 Livres Basic 200 F Vectrex + 3 K7 900 F Le tout 3 700 F **David LAFOND, 13, rue des Bosquets, Mont-Nationnal, Obernai, 67210. Tél. : 88.95.64.71.**

V12/119 – Vends Atari 800 XL avec périphériques nombreux jeux, livres, t.b.e. Prix : 2 000 F. A débattre (peut être vendu séparément). **Jean-Charles VERGNOLLE, rue-du-Paradou, 47240 Bon-Encontre. Tél. : 53.96.57.30.**

V12/120 – Vends 2 jeux électroniques à 3 écrans, très bon état, peu servi, 200 F ou échange contre Decathlon pour CBS. **Thierry SALZIGER, Behonne, 55000 Bar-le-Duc. Tél. : 29.45.23.96.**

V12/121 – Vends Oric/Atmos péritel + magnétophone ITT + manuels + livers de programmes + 12 K7 + jeux + K7 cours de basic. Prix : 1 800 F. **Hervé BERTHUEL, 79, avenue Charles-de-Gaulle, 95170 Deuil-la-Barre. Tél. : 39.64.52.53 après 20 h.**

V12/122 – Vends cartouche MSX Neavy Boxing 90 F ou échange contre Tennis Olympic 2, Hyper Sport 1 ou 2 ou autres. Faire propositions. **Ludovic POIRET, 28, place du Général-Leclerc, 62130 Saint-Pol-sur-Ternoise. Tél. : 21.03.02.09 après 17 h.**

V12/123 – Vends TI 99/4A + extension mémoire 32 K + Basic étendu + 5 modules + 3 K7 + manettes. Le tout : 2 000 F. **Gilles LAVERGNE, 14, villa Eugène, 92700 Colombes. Tél. : 47.81.54.24.**

V12/124 – Vends Commodore 64, RVB neuf, livres, 1531 + supers logiciels dont Rocky, Horror Show, Spy vs Spy I et II, Pitstop 1 et 2. Le tout : 3 000 F. **Nicolas BOMPART, 27, rue Saint-Hubert, 77500 Chelles. Tél. : 60.20.76.48 après 18 h.**

V12/125 – Vends Atari 800 XL Pal + adaptateur Secam + lecteur K7 + jeux (Solo Flight, Pole Position, Bruce Lee) + init. prog. + livres + 1 joystick. Le tout : 1 200 F. **Philippe TODINI, 125, résidence Toulaire, 54460 Liverdun. Tél. : 83.24.48.79.**

V12/126 – Vends lot pour TRS 80, magnéto CTR 80, câble imprimante, 30 K7 (jeux, langage, utilitaire), livres Psi, initiation, 35 micros. Prix : 950 F. **Tél. : 64.93.85.61. (19 h)**

V12/127 – Achète Amstrad CPC 464 + programmes 2 500 F. Drive 810 et magnéto 1010 Atari 150 F ou épave moniteur vert parlant 400 F, couleur 1 500 F. **Jacky BIDOUX, 18, rue Bertrand-Bonin, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : 48.47.95.29.**

V12/128 – Atari stop ! Recherche interface 850 Atari + vends disquettes et cartouches pour Atari ainsi qu'un drive 810 Cheap recherche manuelle du modem 830. **Jérôme PEYRON, 14, rue du Clos, 75020 Paris. Tél. : 43.71.27.11.**

V12/129 – Vends Spectrum vidéo SV 518 péritel + extension 16 K + magnéto K7 + 6 K7 de jeux + manuel basic. Etat neuf, prix : 2 000 F. **Tristan LORACH, 60, Grande-Rue Crisenoy, 77390 Verneuil-l'Etang. Tél. : 64.38.83.74.**

V12/130 – Vends TI 99/4A + mini mémoire + livre langage assembleur + Startrek + Parsec + Mash + Démon Attack + 2 joysticks + revues (99 magazines). Prix : 1 200 F. **Alonso LEON, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.84.55.97 18 h.**

V12/132 – Vends console Mattel très bon état + 7 K7 : Beam Rider, River Raid, Hapy Trails, Pitfall, Tennis, Star Strike, Space Armada. Prix : 1 200 F à débattre. **Raphaël RAMEL, Les Barres Peaugres, 07340 Serrières. Tél. : 75.34.41.38.**

V12/133 – Vends pour CBM 64, lecteur K7 + 2 poignées de jeux + 7 jeux, le tout : 1 000 F. **Vlady LATOUR, 37, place Marx, 38400 Saint-Martin-d'Hères. Tél. : 76.44.61.51.**

V12/134 – Vends console CBS + Donkey Kong 650 F. K7 Moon, Patrol, Defender, Space Invader, Atari, Amidar Parker, 100 F pièce. Urgent, merci ! **Stéphane DUBNER, 130, rue Clignancourt, 75018 Paris. Tél. : 42.52.11.94.**



V12/136 — Vends ou échange pour Atari Fis, Strike, Eagle et Spade Shuttle (c) 100 F l'unité ou 150 F les 2 K7. Proposez les logiciels (D ou K7) d'échange. **Yannick DUVERNEIX, 7, rue du Jeu de Paume, 28500 Vernouillet. Tél. : 70.46.69.56.**

V12/137 — Vends console CBS + adaptateur, prise Péritel + 7 K7 dont (Tarzan + Miner 2049 + Mr Do + Tine Pilot + Gorf + Cosmic Avenger + Donkey Kong). Le tout : 1 300 F. **Eric LOMBARDINI, 25, rue Amédée-Guyard, 93140 Bondy. Tél. : 48.47.01.09.**

V12/138 — Vends Commodore V-1020 + Bus 6 entrées + 3 logiciels d'extensions + magnéto + manette + prises péritel et VHF + nombreux listings de jeux pour 2 000 F. **Stéphane PADELOUP, Venon, 27110 Le Neubourg. Tél. : 32.50.52.56.**

V12/139 — Vends CBS + 3 K7 700 F et TI 99/4A + 2 cartouches + 20 jeux sur K7 + magnéto + manettes + nombreux manuels + adaptateur antenne. Prix : 1 300 F à débattre. **Fabrice BERTOLINI, Lentilly-la-Ferrière, 69210 L'Arbresle. Tél. : 74.01.79.84.**

V12/140 — Vends EXL 100 + manettes infrarouges + K7 initiation Basic + jeux : Tennis, Guppy + livres programmes + magazines XL. Prix à débattre. **Philippe ZANOLY, résidence l'Etrier, rue Grangecouronne, 49400 Saint-Lambert-des-Levées. Tél. : 41.67.52.52.**

V12/141 — Vends Spectrum 48 K (cause Amstrad) + 200 jeux environ (dont 40 originaux, valeur : 4 000 F) + livres + revues + magnéto spécial ordinateur. Prix : 2 000 F. **Jean-Philippe DECOSSIN, 29, rue d'Artois, 59000 Lille. Tél. : 20.30.86.27.**

V12/142 — Vends Yaschica MSX + 5 cartouches + 4 K7 jeux + lecteur K7 + 2 manettes + Eddy 2 + Trackball. Le tout : 1 800 F à débattre. **Thierry SCHWEBEL, 24, rue Mertens, 92270 Bois-Colombes. Tél. : 47.80.29.08.**

V12/143 — Vends Dragon 32 (01-83) péritel + adaptateur Secam + lecteur disquettes (10-83) + manettes + programmes + jeux + langage Forth + livres. Le tout : 3 500 F ! **Hervé MAZOYER, 26, route de Pallud, 73200 Albertville. Tél. : 79.37.46.94.**

V12/144 — Vends Atari 600 XL + 64 K + magnéto + 11 K7 + péritel + 2 livres + 1 joystick + 1 cours Basic. Le tout : 2 700 F. **Patrick LUSSAC, 9, rue Poquelin Molière, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.44.06.02.**

V12/145 — Vends Atari 2600 + K7 « Mario Bros » + Paddles + Quickshot III, en bon état. Prix : 400 F. **Christophe CANTON, 7, allée de Fatigue, 40000 Mont-de-Marsan. Tél. : 58.06.02.12.**

V12/146 — Vends Oric/Atmos + péritel + magnéto K7 + livres + 30 programmes Boneta. Valeur neuf : 4 100 F, vendu : 2 000 F. **Olivier BERTON, 13, rue Lasson, 75012 Paris. Tél. : 43.45.75.50.**

V12/147 — Vends Compact Apple en langage (100 X) avec imprimante qual. courrier ou échange contre Amstrad 6128 couleur complet. Urgent pour vétérinaire. **Gilles FLOREAN, 5, rue des Chasseurs, 68310 Wittelshein (Haut-Rhin). Tél. : 89.55.22.14.**

V12/148 — Vends CBM 64 (05-85) + lecteur K7 (09-85) + K7 de jeux (Ghosbusters, Zaxxon, Synthy-64, etc.) + livres + joystick. Très bon état, prix : 2 150 F. **Samuel OLAMPI, 36, avenue Claire Hermitte, 83110 Sanary-sur-Mer. Tél. : 94.74.18.77.**

V12/149 — Vends Oric/Atmos 48 K + magnéto + 30 jeux + 30 listings + 2 manuels. Le tout : 1 400 F (valeur 2 200 F). **David GRULOIS, 5, rue du Riez, 59242 Genech. Tél. : 20.84.63.57 après 18 h.**

V12/150 — Urgent ! Vends Sanyo MSX 64 K + cordons + manuels + livres + programmes + 25 K7 de jeux, garantie mai 1986. Vendu : 2 000 F. **Yann ANTIGNAC, 5, rue du Prieuré, 44850 Le Cellier. Tél. : 40.25.41.74 après 19 h.**

V12/151 — Exceptionnel : Atari 2 600 + 3 cassettes. Vendu 300 F ; jeux vidéo Vectrex + 5 cassettes cédé à 900 F. Echange également programmes pour Atari 800 (disq). **Christophe PAGE, 27, rue du 19 janvier, 92380 Garches. Tél. : 47.41.67.43.**

V12/152 — Vends CBM 64 + lecteur K7 + 2 joysticks + 230 jeux et utilitaires + capot de protection + livre. Le tout très bon état : 3 500 F. **Laurent LIKISSAS, 40, rue de Wattwiller, 67100 Strasbourg. Tél. : 88.84.90.12.**

V12/153 — Vends Spectrum 48 K Péritel + Magnéto + Int. Manettes + Joy + clavier mécanique + 40 jeux + doc en très bon état. Le tout 4 000 F à débattre urgent. **Emmanuel KIM, 23, rue de Boissy, 95320 Saint-Leu-la-forêt. Tél. : 39.95.06.64.**

V12/154 — Stop affaire ! Vends Vectrex + 4 K7 1 400 F ou la K7 : 150 F. **Thierry PERES, 101, rue René Gillardie, 16600 Ruelle. Tel. : 45.68.07.92. Après 18 heures.**

V12/155 — Atari. Vends imprimante 1020 4 couleurs (mai 85) : 600 F. Tablette graphique + programme Atari Artist : 300 F et vends ou échange jeux. **Hervé LEJEUNE, pavillon de la patinoire, 88000 Epinal. Tél. : 29.34.15.50.**

V12/156 — Vends VIC 20 + lecteur K7 + auto formation + nbx jeux et nombreuses extensions. Prix à débattre. **Patrick BRULEY, 1, rue de Chanteloup, 45140 Saint-Jean-de-la-Ruelle. Tel. : 38.88.16.01. Après 18 h 30.**

V12/157 — Vends Adam + CBS avec nombreuses K7 et cartouches dont Decathlon, Rocky, Football, Dragon's Lair. Le tout : 3 500 F. **Didier PRIGENT, 10, rue de la Concorde, 91800 Brunoy. Tél. : 60.46.92.19. (Après 17 heures).**

V12/158 — Vends Spectrum + 48 K manette programmable. Magneto. Péritel. 2 800 F à débattre avec nombreux logiciels (Héro, Decathlon, Mac Bumper, Kong II, The Way). **Frédérick DUCLAUX-MONTEIL, Le Bibost Sourcieux-les-Mines, 69210 L'Arbres Le. Tél. : 74.70.47.57.**

V12/159 — Affaire ! Vends CBS + 5 cassettes : Zaxxon, Time Pillot, Decathlon, Cosmic Avenger, Donkey Kong. Le tout 120 F ! En très bon état. **Laurent DUFOUR, 95570 Moiselles. Tél. : 39.91.30.10.**

ACHATS

A12/001 — Cherche pour Oric K7 suivantes : une affaire en or, Macadam Bumper, 1815, Intercepeur Cobalt, 3 D Fongus, Triathlon, Tyrann, Coq'inn. **Eric MILLET, 5, rue Jean-Moulin, 57130 Ars-sur-Moselle. Tél. : 87.60.61.82.**

A12/002 — Achète tout pour Oric Atmos + Moniteur vert ou Ambre + Hebdogiciels + Tilts + Interface Joystick programmable. **Khiev HUA, 1, rue Berthelot, 01100 Oyonnax.**

A12/003 — Acheterai lecteur de K7 pour T O7/70 en bon état. Faire des offres. **Jérome BERTRAND, 8, rue du Routissant, 17780 Soubise (près de Rochefort). Tél. : 46.99.15.34. (Après 18 heures).**

A12/004 — Achète Logiciels ludiques pour Amstrad 464 récents à moins de 50 F envoyez la liste. Réponse assurée. **Jean-Eric DELPU, avenue, d'Aquitaine, 40190 Villeneuve-de-Marsan. Tél. : 58.45.22.28.**

A12/005 — CBM 64 cherche schéma interface, caméra vidéo pour digitalisation + programme correspondant. Possibilité achat ou échange contre jeux. **Vincent BESCH, 11, allée du déjeuner sur l'herbe, 74000 Crangevrier. Tél. : 50.67.26.49.**

A12/006 — Cherche lecteur disq. 1541 C 64. Faire proposition. **STIEVENART, 1, rue de la Liberté, 02620 Buironfosse.**

A12/007 — Achète C 64 Secam péritel + lecteur K7, jusqu'à 2 000 F, peu importe l'état. Faire offre. **Jérôme CAVANNA, 32, avenue du Général-de-Gaulle, 94170 Le Perreux-sur-Marne. Tél. : 48.72.81.58 entre 17 et 20 h.**

ÉCHANGES

E12/001 — Cherche contact pour Eureka (les caraïbes) sur Spectrum. **Jean-Pascal TELI, La Tuillerie, 47340 Laroque Timbaut. Tél. : 53.95.60.73.**

E12/002 — Echange K7 Commodore 64 contre voitures miniatures ou bandes dessinées. **Jean-Luc. Tél. : 46.64.62.40 après 19 h 30.**

E12/003 — Recherche correspondant(e) possédant un ZX Spectrum pour échanger photocopies de programmes, idées, critiques de logiciels, etc. **Dominique LENGY, 3, rue de Verdun, logement 3, 1er étage, 60100 Creil. Tél. : 44.25.82.01.**

E12/004 — Cherche contact pour Eureka (les Caraïbes) sur Spectrum. **Jean-Pascal TELI, La-Tuilerie, 47340 Laroque-Timbaut. Tél. : 53.95.60.73.**

E12/005 — Echange K7 SP 48 K (Bruce Lee, Atic, Beanstalk, Galaxian, Blue Max, Macadam) Contre autres K7 de même valeur (Prix + intérêt) sorties en 85. Merci. **Stéphane PIVET, 18, rue des Roselts, O1290 Pont-de-Veyle. Tél. : 85.31.67.01.**

E12/006 — Echange Spectrum 48 K contre C 64 t.b.e. avec interfaces et 40 jeux, valeur 8 000 F. **Olivier AZOULAY, 8, rue Centrale, 69290 Craponne. Tél. : 78.57.28.03.**

E12/007 — Echange The Way of the Expl. Fist pour Amstrad contre Commando, The Cauldron ou Beach Head II ou le vends 100 F (à débattre). **Guillaume CEUGNIET, 99, avenue Pasteur Saint-Aubin-les-Elbeuf, 76410 Cléon. Tél. : 35.77.27.78..**

E12/008 — Echange K7 Atari 2 600 : Pitfall II + Keystone Kapers + Galaxian + Asterix contre autres K7 Atari + vends Micro vision + 3 K7. Faire offre merci d'avance. **Bertrand JACQUIER, 4, boulevard Henri Dunand, 42130 Boen-sur-Lignon. Tél. : 77.24.04.00.**

E12/009 — Possède Apple II. Achète ou échange logiciels d'électronique avec docs, cherche renseignements sur cartes Saturn 128 K et 80 col. Etendue. **Bruno MEJEAN, Les-Ayres, Saint-Julien-les-Rosiers, 30340 Salindres.**

CLUBS

C12/001 — Vous avez résolu des jeux d'aventures pour Apple, vous coincez à d'autres ? Envoyez-nous vos solutions, exposez-nous vos problèmes, écrivez à : **Laurent DUGIMONT, 27, La Roseraie, 78000 Versailles.**

C12/002 — Attention ! Le Club Atari-International vient enfin d'émerger triomphalement de la jungle ténébreuse de la micro-informatique ! **ATARI INTERNATIONAL, 16, chemin-des-Fougères, 1053 Cugy, Suisse.**

C12/003 — Groupe Punk en Pologne cherche contacts pour échanges musiques. **Gackowski WOJTEK, Ul Przasnyska 12 m 28, 01.756. Varsovie Pologne.**

C12/004 — Voudrais créer un club pour ordinateur Atari. Ecrivez-moi. **Christophe LEPOIVRE, 72800 Luché-Pringé. Tél. : 43.45.45.15.**

Pour toute insertion, écrivez dans les cases ci-dessous en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement, avec un maximum de 8 lignes). Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc inscrire votre nom, votre adresse ou toutes autres coordonnées permettant de vous contacter directement. Nous sommes dans l'obligation de vous demander une participation forfaitaire aux frais de 65 F pour toutes les catégories de petites annonces. Vous joindrez donc pour toute annonce un règlement par chèque bancaire à l'ordre de Tilt ou chèque postal (CCP Paris 18900.19Z.).

L'insertion d'une petite annonce est gratuite pour les abonnés, à condition qu'ils joignent à leur envoi l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnement à TILT.

Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

Ne rien inscrire dans ces cases.

à retourner accompagné de votre règlement avant le 15 du mois précédent la parution à Tilt : 2 rue des Italiens, 75009 Paris

RUBRIQUE CHOISIE :

- ACHATS
- VENTES
- ÉCHANGES
- CLUBS
- TOURNOIS

NOM :

PRÉNOM :

ADRESSE :

TÉL. :

TAM-TAM SOFT

HIT PARADE

	LOGICIEL	EDITEUR	J.M. BLOTTIERE	V. CHARREYRON	P. DESMEDT	N. MEISTERMANN
1	WINTER GAMES	EPYX	5	6	6	5
2	SUMMER G. II	EPYX	6	6	6	5
3	SORCERY	VIRGIN	-	5	6	5
4	SKYFOX-	ELECTRONIC A.	5	4	5	3
5	RALLYE II	LORICIELS	-	3	3	3
6	5 EME AXE	LORICIELS	4	4	-	5
7	THEY SOLD A M.	THE HIT SQUAD	4	4	4	-
8	MANDRAGORE	INFOGRAMES	4	2	5	-
9	ORPHEE	LORICIELS	-	-	-	5
10	RAMBO	OCEAN	-	1	1	1

Nous remercions les magasins suivants qui ont participé à la réalisation de ce hit parade:
A Paris: LA REGLE A CALCUL, 67 Bd St Germain; LOVIC STORE, 92 r du Chemin Vert; RUN, 5 Bd Voltaire PARIS et 62 r Gérard; DIGIT CENTER, 23 Bd Poissonnière; TEMPS X, 84 Av des Champs Elysées; ELECTRON, 117 Av de Villiers; MICROSTORY, 14 r de Poissy; JBG, 163 Av du Maine; COCONUT, 13 Bd Voltaire; MADISON INFORMATIQUE, 127 r St Charles;
En province: OMEGA ELECTRONIC, 2 Bd Carnot TOULOUSE; JEAN LOUIS DAVAGNIER, 3 Pl J. Marcellin GAP; SORBONNE INFORMATIQUE, 40 r Gioffredo NICE; LUDO, 27 Av de la République BP 72 ARLES; MIC BASTIA 7 Av E. Sari BASTIA; AUDITORIUM 4, 15 r du Pdt Wilson PERIGUEUX; MAJUSCULE, 129 r J. Jaures BREST; FNAC, 1b Promenade des Capitouls TOULOUSE; MAJUSCULE, 3 r de Loing MONTARGIS; MICRO VIDEO CENTER, r F Roosevelt Galerie du Palace ANGER; MIL, 27 r Ambroise LAVAL; BOUTIQUE DE L'INFORMATIQUE, 14 r Joffre THIONVILLE; FNAC, 9 Pl du Gal de Gaulle LILLE; TEMPS X, C. Commercial Nice Etoile 27 Av J. Médecin NICE; TEMPS X, Centre C. Part Dieu LYON; AMIS, 7 Av Parisot de la Boisse ALBERTVILLE; BOUTIQUE INFORMATIQUE, 14 r Joffre BEAUVAIS; MICRO CENTER; C. Commercial des Halles STRASBOURG.
Les notes données par les membres de la rédaction correspondent au nombre d'étoiles.

MEGABUS POUR MO5

Thomson n'équipe toujours pas ses modèles français d'interfaces joystick intégrées. Le Mégabus Péritek offre deux sorties manettes à la norme Atari, et plusieurs bus, bien pratiques pour gonfler un MO5. Disponible chez Videoshop, 50, rue de Richelieu 75 001 Paris. Tél. (1) 42 96 93 95.

LA SAGA DU ST

L'Atari 520 ST décolle enfin. Sacré "meilleur ordinateur de l'année" par le magazine Info World, il voyait fin décembre ses ventes dépasser le cap des 60 000 machines Outre-Atlantique et nos voisins allemands se ruer sur lui. Seule la France...
Une nouvelle configuration est justement disponible: le 260 ST. Même unité centrale 512 K, mais équipée d'une interface péritel, et vendue avec uniquement un lecteur de disquettes, les langages Logo et Basic, et le jeu Megaroïd, adaptation en couleurs et effet relief du célèbre jeu d'arcade Asteroïd. Cette configuration ludique coûte 6 690 francs. Quelques centaines de francs de plus qu'un C 128 avec son nouveau drive... Côté logiciels, sont entre autres disponibles Degas, Ultima II, King's Quest II, Farenheit 451.
Le 260 ST en vente chez Micro video, 8 rue de Valenciennes 75 010 Paris. Tél. (1) 42 01 24 30. Ce magasin assure d'autre part le service après-vente sur la gamme 8 bits.
La boutique Electron suit également de très près les tous derniers softs, et propose ce mois une bonne dizaine de nouveaux titres. Electron 117 av. de Villiers 75 017 Paris. Tél. (1) 47 66 11 77.

OUPS !

Une coquille s'est glissée dans notre numéro de décembre. C'est cent seize salles et quatre cents mots que l'on doit lire dans la critique de Métro 2018 d'Initiel.

M.S.X. CENTER

Le M.S.X. n'a pas dit son dernier mot. Une dizaine de boutiques viennent de se regrouper pour créer des M.S.X. Center. On y trouve des importations inédites, comme Hyper rally (enfin!) ou Hie Yar Kung Fu II, et les premières Softcards, vendues de 120 à 150 francs (adaptateur 99 francs). Videotroc propose pour sa part le Philips 8020 à 1290 francs (!) et l'extension M.S.X. II à 1500 francs environ, pour gonfler n'importe quel "vieux" M.S.X. Videotroc 89 bis, rue de Charenton 75 012 Paris. Tél. (1) 43 42 18 54.

THEOREME

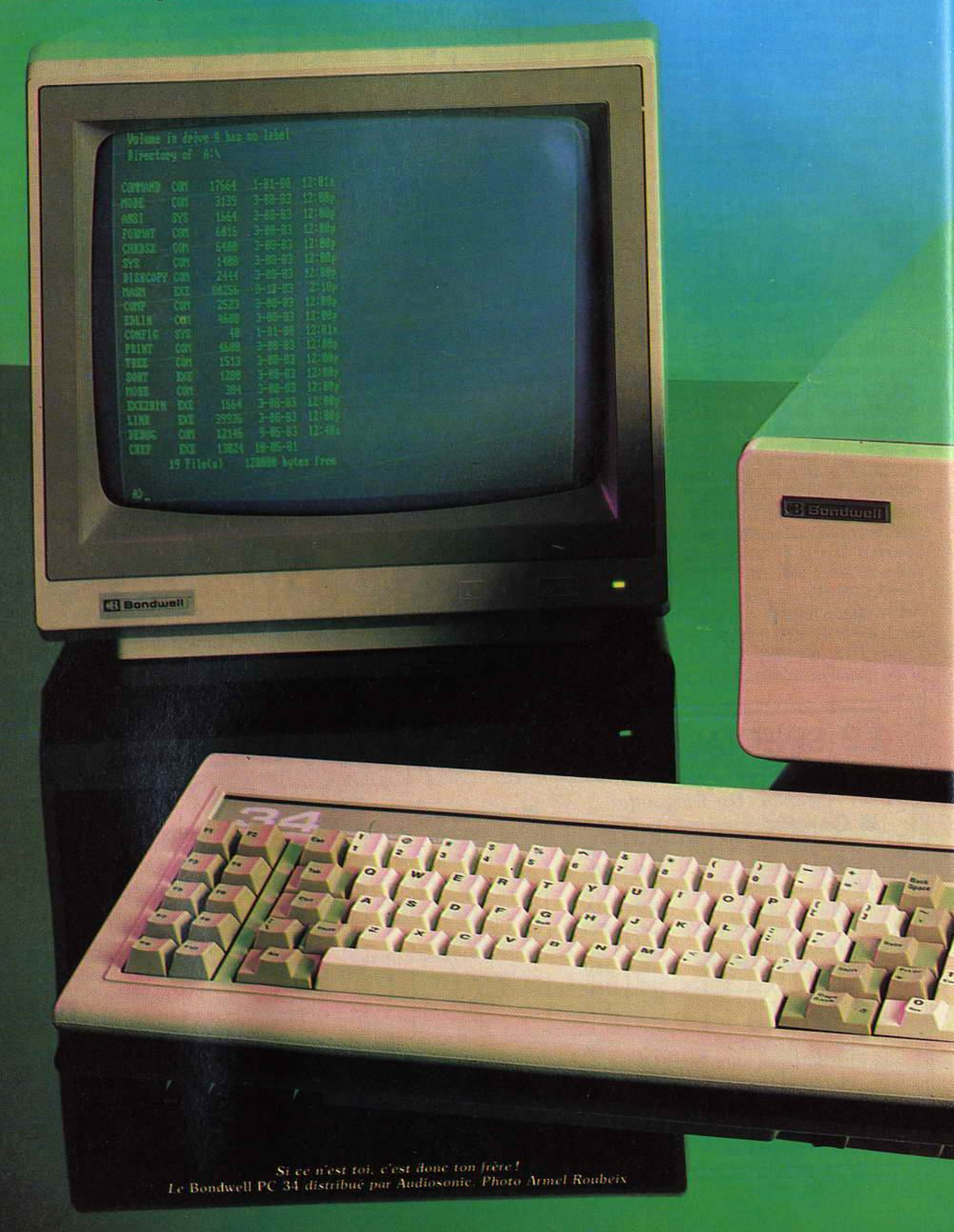
Un nouveau confrère est né, Théorème. Bimestriel du groupe Micropresse (Golden, OPC, Distributique), il s'intéresse à tout ce qui touche l'informatique à l'école. Les machines, les logiciels, les initiatives pédagogiques, etc. Une centaine de pages, en grande partie en couleurs. Théorème, 19 francs, réf. M 3171.

TILT A AMSTRAD EXPO

Amstrad tient la vedette en ce début d'année, avec Amstrad expo, organisée par Neo media. Tilt sera présent, mais également Amstrad France, des éditeurs, des revendeurs. En tout, une trentaine d'exposants sur mille mètres carrés, des animations, des concours, et toutes les nouveautés en provenance de Londres pour ne rien ignorer du micro-ordinateur vedette de l'année 85. Amstrad expo, du 24 au 27 janvier 1986 de 9h à 18h30, Hotel Hollyday Inn, porte de Versailles. Journée professionnelle lundi 27. Prix d'entrée: 25 francs.

Big Blue's Band

L'I.B.M. et ses comptibles, sérieux à 100 % ? Pas si sûr. Le chef de file des micros professionnels sait également jouer. La preuve.



Si ce n'est toi, c'est donc ton frère !
Le Bondwell PC 34 distribué par Audiosonic. Photo Armel Roubeix

Il était une fois, il y a très longtemps, un géant, très grand, très fort et très riche. Il était respecté, craint, et un rien envié. On l'appelait familièrement *Big Blue*, tout simplement parce qu'il avait choisi le bleu pour écrire les trois lettres de son sigle, I.B.M., pour International Bussiness Machines. De sa hauteur, il regardait avec un sourire condescendant ces petits jeunes que d'aucuns surnommaient génies. Ceux-là ne comptaient pas leurs heures supplémentaires, passaient des nuits blanches à la lumière jaunâtre d'une ampoule électrique pendant au bout d'un fil accroché au plafond grisâtre d'un garage de banlieue. Ces grands adolescents, complètement inconnus, croyaient en une micro-informatique personnelle, voire familiale. Les niais! *Big Blue* était un homme sérieux, lui. Il comptait et recomptait les millions de dollars. L'informatique est une chose trop sérieuse pour être confiée à des enfants. La micro n'a pas d'avenir. Ce n'est qu'un jouet pour fils à papa. Vivent les gros systèmes. Et *Big Blue* de poursuivre son chemin, écrasant benoîtement au passage quelques concurrents dangereux.
Puis les petites sociétés, celles-là mêmes qui paraissaient insignifiantes commencèrent à gagner de l'argent, beaucoup d'argent. Et à vendre leurs « jouets » à des entreprises. Cela commençait à devenir gênant pour le leader de l'informatique professionnelle. C'est ainsi qu'I.B.M. se pencha sur le cas du micro-ordinateur. Ses équipes de développement pouvaient tourner à plein pour préparer l'événement des années 80 : la descente du géant dans les arènes de la micro. Cette apparition, tant attendue, provoque un immense soupir de consternation, quand il ne cède pas la place à une colère difficilement réprimée. Comment, I.B.M., avec toute sa puissance, ose vendre « ça » ? Un micro-ordinateur qui n'est même pas un « vrai » 16 bits, avec 128 K de mémoire vive en version de base (aujourd'hui 256 K), un clavier à la disposition des touches fantaisiste. Un ordinateur, qui dès sa sortie, était déjà dépassé techniquement. Mais tous les observateurs concluaient en substance « cet ordinateur est un I.B.M., il aura du succès ». C'est que le *Personnal Computer* de *Big Blue*, s'il ne présente pas un grand intérêt technique, ne manque pourtant pas d'atouts. D'abord celui d'être un I.B.M., c'est-à-dire de profiter d'une fabrication impeccable, d'un service après-vente sans défaut, et de constituer en soi un standard. Le *PC* est lourd, il reçoit sans broncher un moniteur qui paraît quand même un peu perdu vu la taille de l'unité centrale.
Esthétiquement, il n'a rien d'affriolant. Mais telle n'est pas son ambition. Ordinateur sérieux, il ne peut accepter la fantaisie. Et tous ses faux frères concurrents, compatibles à tout crin, lui emboîtent le pas dans la sobriété, pour ne pas dire la tristesse. En revanche le clavier détachable ne présente que des avantages. Reste le cœur de la bête. Là non plus, pas de quoi pavoiser. On découvre un microprocesseur 8088 cadencé à 4,77 MHz. C'est-à-dire un 16 bits en architecture interne, mais qui ne dispose que de 8 bits en sortie. Il est lent, ne peut pas adresser plus de 640 K (ce qui n'est tout de même pas si mal), bref, est beaucoup moins performant qu'un 68000 ou l'un de ses dérivés, qui équipe le *Macintosh*, le *Sinclair QL* ou l'*Atari 520 ST*. La haute définition est de 640 × 200. Un score honorable, sans être renversant. Quant aux disquettes, elles n'acceptent que 360 K formatés. Les capacités sonores sont limitées, ce qui est tout à fait normal pour un ordinateur professionnel. ▶



Mais l'un des principaux atouts du *PC* se découvre en soulevant le capot. Comme l'*Apple II*, l'*I.B.M.* est modulable. Plusieurs slots sont disponibles pour ajouter toutes les extensions désirées. Et celles-ci ne manquent pas, des plus classiques — souvent indispensables, comme le disque dur — aux plus sophistiquées. Le *PC*, grâce à un environnement privilégié, peut tout faire, ou presque. Il existe même des joysticks...
De ce côté, les compatibles marquent le pas. Car s'ils possèdent la plupart du temps un excellent niveau de compatibilité logiciel, les choses se gâtent en ce qui concerne le matériel, et les cartes I.B.M. ne fonctionnent pas toujours. Tout cela n'empêche pas le « vrai » *PC* d'être cher. Son prix a diminué depuis sa sortie, mais pas suffisamment pour rester compétitif devant la meute des compatibles aux abois. On en trouve, en cherchant un peu, à moins de 15 000 F avec un ou même deux lecteurs de disquettes et un moniteur monochrome. D'autres sont plus chers, mais offrent souvent des « plus » par rapport à l'original, tout en restant à des prix attrayants, et avec la garantie de sociétés qui n'ont plus à faire leurs preuves.

RADIOSCOPIE
Origine : États-Unis
Connexion T.V. : sortie moniteur
Microprocesseur : 8088 cadencé à 4,77 MHz
Mémoire vive : 64 K extensible à 640 K
Mémoire morte : 40 K
Mémoire utilisateur Basic : M.V moins 64 K
Haute résolution : 640 × 200
Son : une voix
Couleurs : 16
Souris : oui
Prix : environ 34 000 F. Avec deux lecteurs de disquettes et moniteur monochrome
Importateur : I.B.M. France

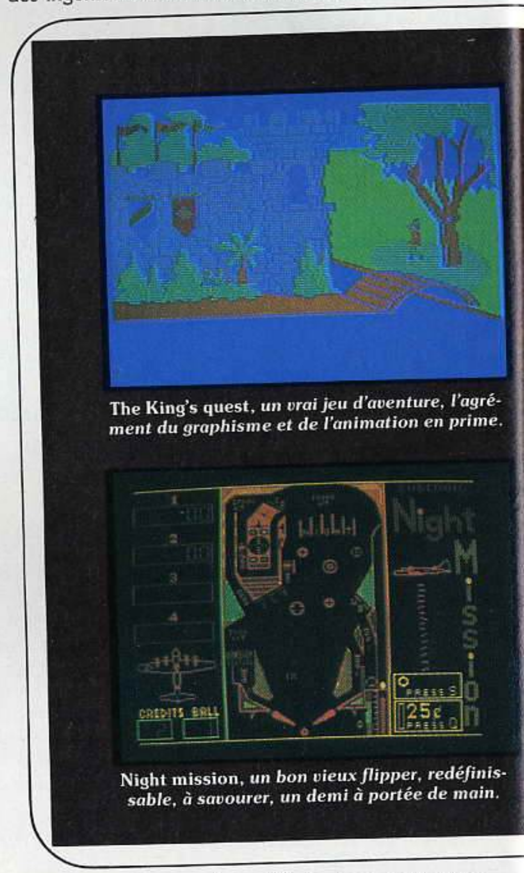
TILTOSCOPE
Esthétique : ★★
Prise en main : ★★★
Clavier : ★★★★
Graphisme : ★★★★★
Son : ★★
Facilité de programmation : ★★★★
Stylo optique : non
Joystick : oui, avec interface
Ludothèque : ★★
Bibliographie : ★★★★
Qualité/prix : ★★★

Les compatibles

Dans la jungle des compatibles, il y en a pour tous les goûts, — presque — toutes les bourses, tous les caractères, du décalé un rien aventurier au rigoriste mitigé de recentré... Mais tous ont un point commun : ils jouent. Nous avons dénombré une cinquantaine de marques et nous en avons certainement encore oublié quelques unes, d'autant que les nouveautés continuent d'affluer!
On trouve des desesperados casseurs de prix, avec des machines en provenance de Hong-Kong ou de Corée importées par de petites sociétés, mais également des grands gabarits de l'informatique. Les prix diffèrent, la qualité du service après-vente, de la maintenance, du suivi du matériel également... Citons parmi les plus célèbres, Canon *(A 200)*, Nec *(APC)*, Olivetti *(M 24)*, Tandy *(1000)*, Texas Instrument *(PC)*, Wang *(PC)*, ITT *(XTRA)*, Commodore *(PC 10/20)*, parmi les moins chers Toto, Laser *(PC)* (mais Commodore et T.I. par exemple sont également bien placés pour les prix), sans oublier l'armada française, qui propose une gamme intéressante, avec Léanord *(Sil'z 16)*, Bull *(Micral 30* et *Jispac 500)*, Horizons system *(Zephir PC)*, Matra *(Max)*, Mercure *(PC)*, Goupil *(3 PC)*, Symag *(Edelweiss)*, Start *(PC)*. D'autres marques, pas toujours connues du grand public, tel Bondwell, dont le *PC 34* a servi pour la photo d'ouverture de cet article, sont commercialisées par de très importantes sociétés implantées dans le monde entier, comme c'est le cas pour Audiosonic.
On le voit, compatibilité n'exclut pas poésie, entre « Edelweiss », « Zéphir », « Toutatis », « Louise », « Monroe »...
Ajoutons à cela les compatibles *AT* et *XT* (qui ne sont pas totalement compatibles entre eux), les microprocesseurs différents (8088 pour le *AT*, 80286 pour le *XT*, 8086 pour certains compatibles comme l'*Olivetti* ou le *Wang*, qui présente l'avantage d'être un « vrai » 16 bits, deux fois plus rapide que le 8088), et vous commencez à appréhender les grandeurs et servitudes du système placé sur orbite autour de *Big Blue*.
Devant une telle profusion, il est bien difficile de se retrouver. Leur nombre seul réfrène les ardeurs des candidats à l'achat. Lequel choisir, et pourquoi? Le degré de compatibilité est l'un des facteurs déterminants, mais également le plus difficile à évaluer. Et ne comptez pas sur les vendeurs pour avouer « mon *PC* est compatible, enfin presque ». Une seule méthode, essayer. Avec les logiciels que l'on compte utiliser, mais aussi avec certains reconnus par tous pour leur valeur de test : *Multiplan*, *Lotus* et... *Flight Simulator II*. Ces essais ne peuvent matériellement se réaliser que sur quelques machines.
Le prix est un autre facteur déterminant. Là, les difficultés se multiplient. I.B.M. servira de référence. Mais comme le *PC* ne se vend pas en configuration complète, la recherche du coût de l'ensemble fixé comme référence (par exemple unité centrale 256 K, clavier, deux unités de disquettes et moniteur monochrome), demande déjà de la patience. Le petit jeu se renouvelle avec chaque modèle, avec les complications dues aux variations des caractéristiques. Certains compatibles ne possèdent que 128 K de mémoire vive en version de base, il faut donc ajouter le prix de l'extension de mémoire, d'autres ne proposent qu'un seul lecteur de disquettes. Autre difficulté, les interfaces, intégrées ou non. La facture s'en ressent d'autant, si l'on veut disposer d'une panoplie complète. De quoi tourner la tête au plus placide des acheteurs.
Impossible de dresser une liste exhaustive de tous les compatibles. Un numéro hors série y suffirait tout juste.

Le PC cache bien son jeu

Le *PC* est exactement l'antithèse de l'ordinateur ludique. Mais le moins que l'on puisse dire est que son utilisation est détournée.
Car si l'on travaille — un peu — avec les *PC*, on s'amuse aussi. Beaucoup. Un ingénieur du service de maintenance d'une importante société fabriquant des compatibles reconnaît : *« Lorsque j'arrive dans un bureau, la première chose que l'on me demande, c'est : « Avez-vous de nouveaux jeux? » C'est incroyable comme on peut jouer sur les PC. La question n'est pas tellement de savoir si l'on peut jouer avec, mais plutôt de savoir si l'on arrive encore à travailler avec... Tout le monde joue, plus ou moins en cachette. Même les directeurs, une fois que nous sommes seuls dans leur bureau, me posent la même question! »*
Le nombre de titres disponibles dans le commerce est pourtant limité. Devant cette indigence, le système D fait rage. Au sein des entreprises, et entres elles, par l'intermédiaire des ingénieurs d'entretien, qui se transforment en postiers. Les versions *PC* des jeux sont d'une qualité plus qu'honorable, puisqu'on jurerait souvent une version *Apple*. En couleur, bien entendu, les logiciels ludiques prennent toute leur dimension. Mais les écrans couleur sont-ils nombreux, sur des ordinateurs professionnels? « *Oui*, répond notre ingénieur. *Même si la couleur est plus fatigante pour les yeux. Car un histogramme est tellement plus beau en couleur... En fait, ceux qui commandent l'achat des machines ne sont pas ceux qui les paient. Peu leur importe le surcoût d'un moniteur couleur. Et comme ils ont fermement l'idée de ne pas faire que travailler sur leur PC, il préfèrent de loin les charmes de la polychromie.* »
Pourtant, si presque tout le monde joue, il faut sauver la face, et ne pas se faire prendre en flagrant délit par un supérieur. Développeurs et bidouilleurs ont trouvé la parade. Sur certains logiciels de jeu, il existe un écran d'un tableur



The King's quest, *un vrai jeu d'aventure, l'agrément du graphisme et de l'animation en prime.*

Night mission, *un bon vieux flipper, redéfinissable, à savourer, un demi à portée de main.*

factice, ou de tout autre logiciel professionnel. Une simple pression sur une touche, « Escape » généralement, et voici le pilote de Piper transformé en une fraction de seconde en cadre supérieur studieux, le front plissé sur des colonnes de chiffres. Tous les jeux se commandent au clavier, ce qui assure un minimum de discrétion. Pour les acharnés, il est possible d'ajouter une carte pour brancher des manettes de jeu. Dans ce cas, les parties de *Zaxxon* seront tout de même plus agréables. Mais cette option est assez peu répandue. Faut-il acheter un *PC* pour jouer ? Assurément non. Car un tel matériel reste cher, y compris si l'on se tourne vers les compatibles casseurs de prix. Les *PC* ne font rien de mieux qu'un *Apple*

Bushido, ***un combat sans merci, violent et subtil à la fois.***

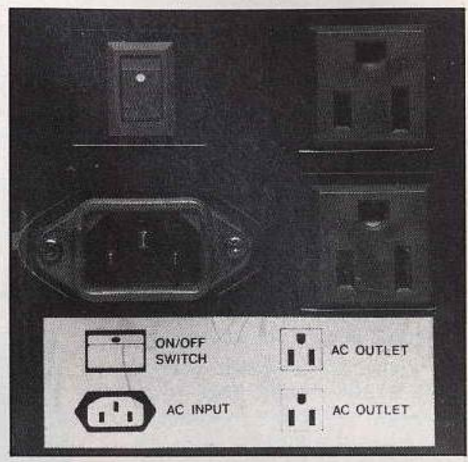
Flight simlator II, ***le nec plus ultra du simulateur de vol sur micro.***

II, ou qu'un *Commodore 64*, surtout en ce qui concerne les jeux d'action. Mais cela signifie aussi qu'un *PC* s'en sort très honorablement, prouvant sur ce terrain également sa parfaite polyvalence. Son point noir dans les activités ludiques demeure la pauvreté de son catalogue. Cela encourage le piratage, car plusieurs titres ne sont disponibles que sous le manteau. Phénomène compréhensible, car les revendeurs de *PC* sont toujours ou presque exclusivement spécialisés dans le matériel et le logiciel professionnels. Ils auraient l'impression de déroger en vendant du logiciel de jeu. Et pourtant, la demande existe.
Si certains magasins proposaient, à des prix compétitifs, des jeux difficiles à se procurer dans les réseaux « d'échange », ils trouveraient certainement des acheteurs.
Parmi les logiciels les plus intéressants, certains n'ont plus besoin d'être présentés.
Zaxxon, l'avion-fusée à l'attaque d'une cité de l'espace puis d'escadrilles d'ennemis ; un peu rabaché, mais toujours prenant. La version *PC* est particulièrement difficile, avec une abeille géante très dangereuse.
Decathlon, le classique des classiques des simulations sportives. Moins beau que *Summer Games*, mais pas mal quand même. La technique d'animation reprend celle de l'*Apple*.
Donkey kong, l'éternel amoureux qui part sans cesse délivrer sa belle. Pour être franc, ce type de jeu commence à dater. A réserver pour les fins de journées difficiles.
Night Mission. Un flip redéfinissable, rapide, avec de bons bruitages. La version *PC* est réussie, particulièrement en ce qui concerne les graphismes.
Flight simulator II. On ne présente plus ce simulateur de vol, le meilleur en son genre malgré son âge, Tilt d'or 1984. Là encore, cette version rappelle beaucoup celle d'*Apple*.
Gato. Un simulateur de combat à bord d'un sous-marin. Les amateurs du genre passent des nuits à traquer l'ennemi, fourbir leurs torpilles, retourner à leur navire escorte pour ravitailler et réparer les dommages.
Bushido. Un combat de karaté du meilleur cru. L'animation est très rapide, trop même sur les compatibles qui sont cadencés à 8 MHz. L'ordinateur est un adversaire redoutable, qui utilise le sabre et le boomerang. Le combat se déroule dans plusieurs décors, tout à fait réussis.
King's Quest. Un superbe jeu d'aventure graphique et animé, ne sacrifie en rien aux critères du genre, difficile et long. Ce n'est pas si courant. D'autant que l'action n'est pas une simple fioriture. Qu'on laisse tomber le héros dans un lac, et il s'y noie. Mais cela ne dispense pas de tracer comme à l'accoutumée un plan



Eh oui, une prise de type « Joystick Atari », utile pour certains périphériques.

très précis de la topographie des lieux, car le pays est très vaste. Le *PC* est particulièrement adapté à ce style de jeu, vorace en mémoire. Le passage d'un écran à l'autre est plus rapide que dans la version pour *Apple II*.
Autre domaine de prédilection, les wargames. Bien que peu diffusés en France, ces jeux qui nous viennent des États-Unis, plus rarement d'Angleterre, ont leurs amateurs acharnés. D'un abord plutôt rebutant, avec des graphismes souvent très pauvres, et une mise en route longue, ils se révèlent passionnants pour peu qu'on entre dans leur logique. Contrairement aux jeux d'aventure, chaque partie est différente de la précédente, puisque l'adversaire réagit en fonction de vos propres mouvements.
On trouve sur *PC* deux excellentes réalisations : *The ancient art of war* et surtout *Incunabula*, de chez Avalon Hill. De quoi rester rivé devant son écran, et en oublier de rentrer chez soi.
La ludothèque *PC* se révèle donc éclectique, du jeu d'action le plus primaire au jeu d'aventure ou au wargame le plus sophistiqué. Néanmoins, elle reste tristement restreinte. Une dizaine de titres dans le commerce (principalement dans les magasins Sivea), et pas beaucoup plus par des moyens « détournés » — et répréhensibles. Aux États-Unis, les titres sont pourtant beaucoup plus nombreux. Ce qui crée, en France, un certain émoustillement au sein des entreprises dévoreuses de *PC*, donc de jeux. Et une



Interrupteur de marche/arrêt, prise secteur, sorties alimentées.

La prise clavier à côté des emplacements prévus pour les sorties d'interfaces complémentaires.



frustration certaine. Quand on a goûté aux charmes de *Bushido* ou de *King's Quest*, on en redemande immédiatement. Ne perdons pas espoir, la situation pourrait se débloquer un jour. Après tout, lors de sa sortie, l'*Apple II* était considéré comme un ordinateur purement professionnel. Le moins que l'on puisse dire, c'est qu'aujourd'hui, il serait difficile d'avancer sérieusement une telle assertion. Avec les baisses spectaculaires des prix des compatibles cette machine sera peut-être regardée avec d'autres yeux. La montée en puissance des micros « de loisir » tend de plus en plus à abattre la frontière artificielle entre « familiaux » et « professionnels ». Il n'est pas honteux de jouer sur l'outil même de son travail.
Alors, un *PC* pour jouer ?
Non. Ne serait-ce qu'à cause de la trop grande indigence de sa gamme de logiciels.
Mais, jouer avec un *PC* ? Oui, sans hésitation !

Patrice Desmedt

Atarisques... et périls

400, 800, 600 XL, 130 XE, Atari n'a cessé de décliner la gamme sur 8 bits. Ordinateurs novateurs, ils portent bien leur âge, et leurs tout petits prix. Reste la question de la survie de la société.

Atari, le mal aimé. Tous les Atariens vous le diront. Leur ordinateur préféré est l'un des plus malmenés. Les journaux spécialisés le boudent ou le critiquent, les magasins l'oublient souvent. Et de crier à l'injustice, voire à la compromission. Le *Commodore 64* serait porté aux nues, la moindre nouveauté pour l'*Amstrad* passée au peigne fin, pendant que la gamme *XL* serait jetée aux oubliettes, le *130 XE* expédié au lance-pierres, le *520 ST* assassiné avant sa naissance véritable. Un vrai cauchemar paranoïaque. Il y a du vrai dans cette analyse. Les différents *Atari* sont d'excellentes machines, qui restent dans la course, et qui profitent aujourd'hui de prix ultra-compétitifs. Trop compétitifs peut-être, pour être honnêtes. Du *800* qui coûtait 7 500 francs voici deux ans au *800 XL* à 750 francs aujourd'hui, il y a de quoi s'étonner. Les premiers acheteurs ont l'impression très nette de s'être fait gruger, les autres se posent des questions légitimes sur la pérénité de la gamme.
Les *XL/XE* possèdent pourtant plus d'un atout dans leur manche.

Tour d'horizon

Les ancêtres *400* et *800* n'ont connu qu'une diffusion confidentielle. Le *400*, avec son clavier « confiture », très désagréable, et ses 16 K de mémoire vive ne présente que peu d'intérêt. Le *800* en revanche possède un vrai clavier, et un boîtier d'une solidité à toute épreuve. Côté esthétique, il s'apparente plutôt à un char d'assaut, mais côté fiabilité, on n'a jamais fait mieux dans le domaine du familial. Le Basic se charge à partir d'une cartouche, et un coupe-circuit automatique met à l'abri de toute fausse manœuvre avec une cartouche. Le *800* existe en version Péritel, mais l'interface intégrée ne donne accès qu'à huit couleurs.
Pour admirer les 256 nuances du *800*, il est nécessaire de se procurer une interface C.G.V.
En 1984, ces deux modèles sont remplacés par les *600 XL* (16 K) et *800 XL*, (64 K) aux caractéristiques presque identiques, mais à la robe beaucoup plus élégante. Le Basic est intégré en mémoire morte (plus besoin de cartouche), la version Péritel se passe d'une interface et de son alimentation... La compatibilité est théoriquement totale avec l'ancienne gamme. Dans la réalité, le flirt n'est pas toujours idyllique, surtout avec le support cassette. Avec les disquettes, un logiciel de translation réalise presque toujours des prouesses. La quasi-totalité des programmes sont écrits pour le *800 XL*. Le *600 XL* et sa trop faible capacité mémoire n'existe pratiquement plus, et au prix où est vendu son grand frère, il serait dommage de se priver des 64 K. Ce prix canon n'empêche pas la gamme Atari de n'être que peu diffusée. Atari France se refuse à publier des chiffres officiels, mais une fourchette comprise entre 30 000 et 50 000 unités semble réaliste. Des chiffres très moyens. Le leader mondial du jeu vidéo, alors qu'il appartenait encore à la Warner, n'a pas su prendre, en Europe, le virage de la micro-informatique, au moins commercialement. Le marketing qui glorifiait les consoles et organisait concours sur concours s'est révélé incapable d'imposer des ordinateurs pourtant performants et modernes dans leur conception. Quand on examine les performances d'un *Atari 800 XL* et d'un *Commodore 64*, on est frappé par les similitudes. Même famille de microprocesseur (6510 pour le *C 64* et 6502 pour l'*Atari*), définitions équivalentes : 320 × 200 pour le *C 64*, 320 × 192 pour l'*Atari*, quatre voix sur 3,5 octaves (Atari), trois voix sur 9 octaves (C 64).
L'Atari gagne sur les couleurs (256 contre 16) et sur sa structure interne. Le microprocesseur principal est en effet déchargé de certains travaux spécifiques par trois autres microprocesseurs spécialisés, qui assurent la gestion de la vidéo, du son et de l'accès aux périphériques. Ajoutez à cela une mémoire vive où tout est « déconnectable », c'est-à-dire où les fins programmeurs auront le loisir d'enlever sans difficulté notable des fonctions dont ils n'ont pas besoin, particulièrement au sein de l'operating system, un Basic adapté aux débutants et qui possède un éditeur pleine page, et vous comprendrez pourquoi les adeptes des *XL/XE* les défendent bec et ongles.
Le Basic Atari a parfois été critiqué sévèrement. Effectivement, il y manque la signature de Microsoft, le spécialiste du Basic. Cela ne l'empêche pas de se révéler attrayant pour ceux dont l'ambition est de réaliser leurs premières armes dans la programmation. Il en existe de plus puissants, peut-être pas d'aussi bons pédagogues. Les messages d'erreurs sont clairs, la ligne est rappelée. Et l'absence d'une instruction « Sprite » ne doit pas induire en



erreur. Les « Players Missiles » ressemblent étrangement à des lutins. Hauts de six points, larges de huit, ils offrent des animations au prix de quelques Data. Quatre « Players Missiles » sont utilisables simultanément. C'est vrai, le *Commodore 64* propose huit lutins affichables simultanément. « Mais c'est parce que Commodore a imité Atari en voulant faire de la surenchère » pestent les inconditionnels.
Quant aux heureux possesseurs du *130 XE*, ils profitent, outre du Basic intégré, d'un « Basic XE », très puissant et rapide, développé par la société américaine O.S.S. Cette même société propose également un macro-assembleur.
Le *130 XE* quant à lui est un *800 XL* « gonflé ». Il possède deux pages de 64 K, avec passage de l'une à l'autre par un « bank switching ». De cette manière, la mémoire utilisateur Basic bondit à 90 K. Très confortable. Autre élément de confort, l'operating system qui permet un accès direct à n'importe quel périphérique.

Les extensions

Côté périphériques justement, la garde-robe atariesque est respectable. Lecteurs de cassettes (810 puis 1010, plus élégant, en accord avec la ligne du *XL*), de disquettes. Le vieux 810, et ses 88 K par disquette formatée - une vraie misère - a été avantageusement remplacé par le 1050, plus beau, et surtout plus performant, avec 127 K par disquette formatée. Rien de fabuleux, mais suffisant pour charger tranquillement et rapidement un jeu. D'autant qu'il suffit de mettre l'unité centrale sous tension pour charger un programme sur disquette. Autre périphérique, la palette graphique. Atari fut un précurseur en ce domaine pour les micro-ordinateurs familiaux. La palette s'utilise très facilement, son logiciel offre toutes les fonctions devenues classiques, y compris des remplissages sophistiqués de couleurs.
La palette est un outil performant et simple d'emploi, qui offre de grandes possibilités à tous ceux qui ont un tant soit peu le sens artistique. Pour ne rien cacher, l'actuel logo « TILT » sur la couverture a été réalisé avec la palette graphique !
Les imprimantes Atari s'utilisent directement sans interface. On trouve la 1020, une imprimante quatre couleurs, une bonne à tout faire vraiment pas chère, et la 1027, une qualité courrier. Ceux qui préfèrent choisir un autre modèle devront acheter soit une interface Centronics, soit l'interface 850, qui offre une sortie Centronics et quatre RS 232. Le modem nécessite lui aussi une interface. D'autres extensions existent, mais ne sont malheureusement pas disponibles en France, à moins de passer par un magasin spécialisé réalisant des importations sur commande. C'est ainsi que l'on trouve en Allemagne fédérale un digitalisateur d'images, aux Etats-Unis et en Grande-Bretagne des interfaces M.I.D.I. pour piloter des instruments de musique électronique. Un seul *XL* peut diriger jusqu'à sept instruments différents.

Au catalogue

Et les logiciels ? La bibliothèque est énorme, au moins en théorie. Environ trois mille titres existent, et presque tous les jeux prestigieux ont été adaptés en version *Atari*. La quasi-totalité des titres sont américains, puisque le *800* ne semble pas intéresser les développeurs français. Il n'est donc pas toujours facile de trouver les versions *Atari*. Peu de magasins sont de vrais spécialistes de la marque. Mais en cherchant un peu, on découvre une ludothèque très fournie. Les acharnés n'hésiteront pas à téléphoner régulièrement à leur boutique préférée pour connaître les dernières nouveautés disponibles. Les titres tournent souvent rapidement, au gré des importations.
Les versions *Atari* devraient être d'une qualité équivalente aux versions *Commodore*, les deux machines étant très proches l'une de l'autre. Pourtant, certains titres sont décevants sur *Atari*. L'explication est simple. Une majorité de logiciels sont développés sur *C 64*. Leurs auteurs y mettent tout leur savoir-faire et leur enthousiasme. Ils sont motivés également par une espérance de grosses ventes portées par la taille du parc installé.
Les adaptations, elles, sont parfois réalisées par des « tâcherons » qui bâclent un peu le travail. Résultat, un graphisme et une animation en deçà des possibilités réelles de la machine. Mais, soyons juste, l'inverse existe également.
Des jeux comme *M.U.L.E.*, *Archon*, *Seven Cities of Gold* ont d'abord été développés sur l'*Atari 800 XL*. Là, les Atariens n'auront que de bonnes surprises.



Deux générations, deux« look », un même ordinateur. Le 800 et son lecteur de disquettes, premier prix de la robustesse, le 800 XL et son lecteur de cassettes. Le 800 XE, frère jumeau du 130 XE, n'a pas franchi l'Atlantique.

Reste la pérénité de la marque. Dans le cercle de la micro-informatique, il est de bon ton d'affirmer que dans un an ou deux au maximum, le marché sera épuré. Les sociétés de micro-informatique mourront par dizaines, ou abandonneront leur branche micro, ce qui revient au même. Les survivants se compteront sur les doigts de la main. Et à chaque fois, votre interlocuteur se place bien entendu dans le deuxième groupe. C'est ainsi que certains jettent allègrement Atari, Commodore, Amstrad, Oric, Thomson, j'en passe et des meilleurs, dans le même sac. La porte du paradis est vraiment très étroite...
En ce qui concerne Atari, il faut reconnaître que la société traverse une passe très délicate. Pas d'argent, pas de prêt de la part des banques qui sont devenues très méfiantes vis à vis de ce secteur complètement fou. Même si ce sont actuellement les futurs clients qui paient la fabrication des *520 ST*, Jack Tramiel n'a pas dit son dernier mot. Certains gros distributeurs ont renoncé à vendre du *ST*, alléguant un manque de fiabilité, et l'absence de logiciels. C'est vrai que cette machine a été lancée un peu trop à la va-vite. Mais elle existe, elle se vend, tourne, et de nombreux développeurs travaillent avec, ce qui n'est pas le cas de tous les micros. Tournez votre regard vers l'*Amiga*. Les revendeurs restés fidèles à Atari ne le regrettent pas tous. Malgré son prix ultra-compétitif, le *ST* n'est pas bradé. Parmi ses utilisateurs, nombreux sont ceux qui sont enchantés. Bien entendu, ils assaillent avec constance leur revendeur, à l'affut de toutes les nouveautés. Mais ils travaillent déjà efficacement avec leur *520*. Bref, n'enterront pas trop vite une société de la taille d'Atari.
On parle également en coulisses d'un *260 XE*. Nous n'en voyons pas vraiment l'intérêt en tant que tel, mais cela pourrait signifier que la gamme huit bits n'a pas été jetée aux oubliettes. Le successeur du *800 XL*, le *800 XE*, qui n'est pas distribué en France, est compatible avec son prédécesseur. Les nouveautés logiciels continuent d'arriver. Et, promis, juré, *Tilt* fera un effort particulier pour annoncer toutes les adaptations réalisées sur *Atari*. Alors, pour moins de trois mille francs, le *800 XL* et son lecteur de disquettes reste plus qu'un outsider face à des jeunes aux dents longues.

Patrice Desmedt

MICRO STAR



Flight Simulator II

Pilotage d'un avion de tourisme, monomoteur à hélice, d'une vitesse maximale de 240 km/h. Au choix 80 grands aéroports mondiaux. Vous pouvez piloter à vue avec radar et gyroscope. A vous de régler le mélange de carburant et de coordonner les commandes des ailerons et du gouvernail. Plusieurs systèmes d'aide à la navigation sont disponibles. Le tout avec combat spatial en prime. (Disquette Sublogic/Sivéa).

Type : simulateur de vol
Intérêt : ★★★★★★
Graphismes : ★★★★★
Bruitages :
Prix : F (Tilt 20)



Fort Apocalypse

Il faut détruire fort Apocalypse. Pilote d'hélicoptère, vous pénétrez dans les entrailles de la terre, armé de radars et de canons lasers. Vos adversaires sont équipés de tanks à obus infrarouges, de canons laser et d'hélicoptères. Sans oublier les mines volantes. Ménagez vos réserves d'essence à travers les différents étages des galeries. Rien ne sert de gagner il faut revenir à point. (Cassette Synapse Software).

Type : combat spatial souterrain
Intérêt : ★★★★★★
Graphismes : ★★★★★
Bruitages : ★★★★
Prix : B (Tilt 28)



Ultima III

Les forces de l'Enfer ont repris une certaine unité, malgré la mort de Mondain et Minax. Vous devez donc à nouveau les défaire. Vous réglez la destinée d'une équipe constituée de quatre personnages de races et de métiers différents. Ils doivent surmonter tous les périls qui les guettent dans les campagnes, les villes et surtout les donjons. Un grand classique des jeux de rôle, désormais en français. (Disquette Origin Systems.)

Type : jeu de rôle
Intérêt : ★★★★★★
Graphismes : ★★★
Bruitages : ★★
Prix : C

Supper Zaxxon

Astronef mutant contre forteresse du dragon. Avant de plonger dans le tunnel maudit, vous pulvérisez les engins ennemis avec le laser surpuissant. Deux, trois loopings, un atterrissage express à la pompe, la cité futuriste éclate sur votre écran. Difficile de rester invisible aux radars, tours de contrôles et faisceaux nucléaires. Slaloms, voltiges, action et tirs ininterrompus : ça décoiffe. (K7 et disquette Séga).



Type : combat spatial
Intérêt : ★★★★
Graphismes : ★★★
Bruitages : ★★★
Prix : A/B (Tilt 28)

Tapper

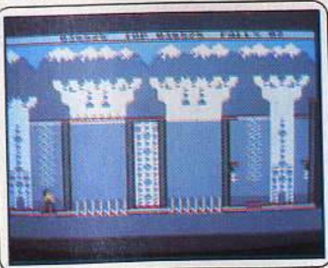
Le garçon de café court d'un comptoir à l'autre, pour tirer les bières avant de les faire glisser sur le zinc en direction des consommateurs. Un client par comptoir au début, tout va bien. Attention à rattraper les verres vides. Au tableau suivant deux buveurs assoiffés vous hélent à chaque comptoir. Ils sont trois au prochain et ainsi de suite jusqu'au 5e tableau. Les virtuoses du joystick seront comblés. (Cassette Sega).



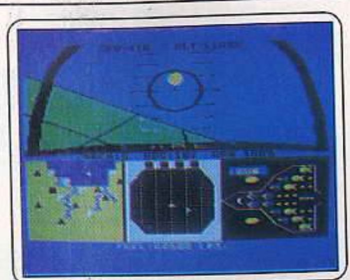
Type : action
Intérêt : ★★★★
Graphismes : ★★★★★
Bruitages : ★★★★
Prix : D (Tilt 20)

Bruce Lee

A la recherche du secret de l'immortalité vous sillonnez, tableaux après tableaux, le temple chinois. Seul contre l'ordinateur ou à deux, vous ne disposez que de deux bottes d'attaque : le coup de poing droit et le coup de pied sauté. Le combat est ici accessoire à votre quête. Le but du jeu est de collecter les lanternes de chaque salle jusqu'à la rencontre finale avec le magicien. Des décors très variés. (Disq. Data Soft).



Type : action
Intérêt : ★★★★★
Graphismes : ★★★
Bruitages : ★★★
Prix : B (Tilt 24)



F15 Strike Eagle

Vous êtes aux commandes d'un redoutable chasseur de combat. Ce monoplace biréacteurs peut atteindre Mach 2,5 et voler à une altitude de 62 000 pieds. Il est armé de canons, de missiles et de bombes. Quatre niveaux de difficulté s'offrent à vous pour mener à bien sept missions différentes, de complexité croissante. A vous de fixer votre plan de vol. Bonnes réactions des commandes. (Cassette Microprose).

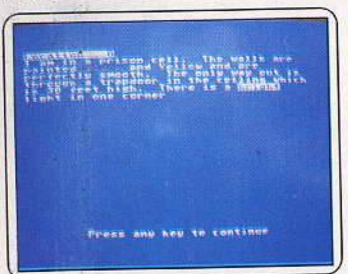
Type : simulateur de combat aérien
Intérêt : ★★★★★
Graphismes : ★★★★
Bruitages :
Prix : B (Tilt 20)



Boulder Dash

Rockford creuse, sans répit, des galeries souterraines pour collecter un maximum de diamants. Attention aux éboulements et aux rencontres mortelles. Quatre tableaux qui débouchent sur un spécial de seize caves. Le classique des classiques a peu vieilli. Cependant moins simple qu'il n'y paraît, il demande tactique et réflexion. Eboulera, éboulera pas ? That is the question. (Cassette Orpheus).

Type : action
Intérêt : ★★★
Graphismes : ★★★
Bruitages : ★★★
Prix : B (Tilt 16)



Adventure Writer

Ce programme vous permet de créer vos propres jeux d'aventure, en langage Assembleur. Préparez auparavant un scénario avec plan détaillé des lieux visités, des objets accessibles et du vocabulaire employé. L'élaboration du jeu est progressive, description des emplacements et des objets, du nombre d'actions possibles, puis conditions de réussite. Un bon jeu malheureusement sans graphismes. (Disquette Codewriter).

Type : construction d'aventures
Intérêt : ★★★★
Graphismes :
Bruitages :
Prix : n.c. (Tilt 22)

Rescue on Fractalus

Aux commandes de votre avion vous tentez de sauver les pilotes d'une escadrille abattue. La planète Fractalus est tout sauf accueillante : montagnes déchiquetées et gouffres vertigineux mettent à l'épreuve votre pilotage. De plus des jaggies impitoyables vous guettent et les canons ennemis vous canardent. Conception par géométrie fractale, effets de relief à couper le souffle : studio Lucas = qualité. (Disquette Epyx).



Type : combat spatial
Intérêt : ★★★★★
Graphismes : ★★★★★
Bruitages : ★★★★★
Prix : B (Tilt 23)

Hard Hat Mack

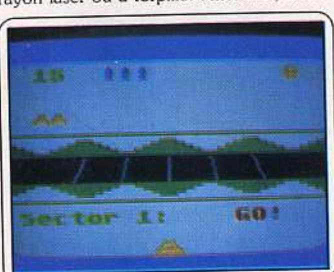
Jongler avec poutres métalliques et rivets ; éviter Vandals et Osha ; naviguer d'échelles en ascenseurs, en passant par les treuils et trampolines à ressorts est le lot quotidien de l'ouvrier-équilibriste. Trois niveaux de difficulté au départ, et une infinité pour les joueurs chevronnés. Au fil du jeu, vous colmatez des brèches, ramassez des boîtes à outils ou approvisionnez une machine à rivets. (Cassette Ariolasoft).



Type : saute paliers
Intérêt : ★★★★★
Graphismes : ★★★
Bruitages : ★★★
Prix : A/B (Tilt 25)

Beamriders

L'un des meilleurs combats spatiaux. Animation et bruitage sont saisissants. L'écran est divisé en lignes de mire convergentes à l'horizon. Pour tuer tout vaisseau ennemi, se placer sur sa ligne et le neutraliser au rayon laser ou à torpille. Attention, il faut éviter à tout prix les adversaires invulnérables. Rechercher en revanche coûte que coûte le contact avec les « rejuvenator » jaunes. (Cassette Activision).



Type : bataille spatiale
Intérêt : ★★★★★
Graphismes : ★★★★
Bruitages : ★★★★
Prix : B (Tilt 15, 17, 23)



Ghostbusters

Avant de partir à la chasse aux fantômes, il faut s'équiper. Capital de départ 10 000 $ à répartir entre la voiture, les détecteurs, et les « trappes » indispensables pour capturer les ectoplasmes. Une fois armé le grand ménage commence, dirigez-vous vers un des immeubles envahis. Placez votre trappe au milieu et amenez le fantôme à se situer juste au dessus. Le tout agrémenté de commentaires parlés. (K7 Activision).

Type : action
Intérêt : ★★★★★
Graphismes : ★★★★
Bruitages : ★★★★
Prix : B (Tilt 18 et 20)



Sand of Egypt

Les dunes de sable à perte de vue, l'insolation vous guette. Votre but : retrouver le chemin de la civilisation. Ou tout du moins le bar le plus proche. Premier souci, trouver un récipient, puis de l'eau. Partez maintenant à la découverte systématique du désert en creusant sans relâche. De chameaux en pyramides, vous explorez les mystères de l'Egypte ancienne. Un très bon jeu d'aventure. (Disquette Datasoft).

Type : aventure
Intérêt : ★★★★
Graphismes : ★★★★★
Bruitages :
Prix : C (Tilt 18 et 25)



Beach Head

Jour J, heure H. Plus moyen de vous dérober, vous êtes à la tête d'un convoi de barges. 1er objectif : repousser les attaques aériennes et les navires ennemis. Chaque bombe qui vous touche augmente votre pourcentage d'avaries, à 100 vous coulez. Ce n'est qu'après que vous pourrez débarquer vos chars sur la plage. En évitant tanks et chars adverses, vous progressez vers votre cible : la forteresse. (Cassette Access).

Type : action
Intérêt : ★★★★★
Graphismes : ★★★★
Bruitages : ★★★★
Prix : B (Tilt 18 et 19)

Dallas

Sue Ellen vous a promis une forte récompense si vous ramenez une carte ultra-secrète de gisements de pétrole. Du ranch des Ewing à la forêt équatoriale, l'aventure ne manque pas de rebondissements, et les hommes de main de l'affreux J.R. veillent

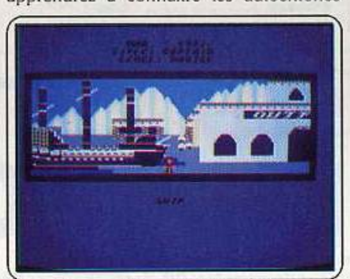


au grain. Les graphismes sont superbes, et l'énigme, si elle n'est pas difficile, ne sombre pas dans une facilité dénuée d'intérêt. (Disquette MCC).

Type : aventure graphique
Intérêt : ★★★★
Graphismes : ★★★★★
Bruitages : ★★★★★
Prix : C. (Tilt 15 et 23)

Seven Cities of Gold

Sur les traces de Cortés partez à la découverte du Nouveau monde dans ce superbe jeu d'aventure. Capitaine de vaisseau vous affrétez navires et équipages, cap plein ouest. Or et danger vous attendent. Vous apprendrez à connaître les autochtones

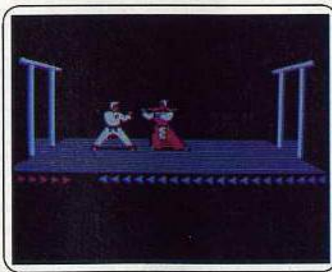


pour alterner fuite, affrontement ou commerce. A chaque expédition on peut faire varier les paramètres : nourriture, équipement, etc. (Disquette Electronic Arts)

Type : aventure
Intérêt : ★★★★★
Graphismes : ★★★★
Bruitages : ★★★★
Prix : C (Tilt 19)

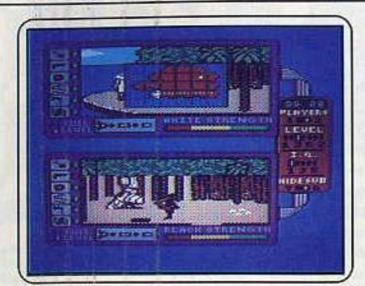
Karateka

Pour les beaux yeux de la belle, vous affrontez un à un les karatékas qui la détiennent prisonnière. Au fur et à mesure que l'on pénètre dans le château les combattants deviennent plus coriaces, jusqu'à l'affrontement final avec le maître des lieux. Aigles et grilles



empêchent votre progression. Une grande amplitude de mouvements est proposée. Scénario fouillé, graphisme et animation remarquables. (Disq. Broderbund Software).

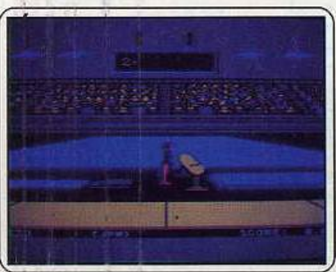
Type : art martial
Intérêt : ★★★★★
Graphismes : ★★★★
Bruitages : ★★★★
Prix : B (Tilt 24)



Spy vs Spy 2

Deux corbeaux s'affrontent dans un duel sanglant et plein d'humour. L'enjeu : un missile perdu en plein Pacifique. L'écran se divise en deux fenêtres horizontales pour espionner votre rival. Le joystick guide vos pas dans un décor en 3 D. Selon le niveau (1 à 7), l'île se déroule sur 6 à 22 écrans en scrolling. Au loin un volcan gronde. Hâtez-vous ! Un jeu d'aventure original. (Cassette First Star).

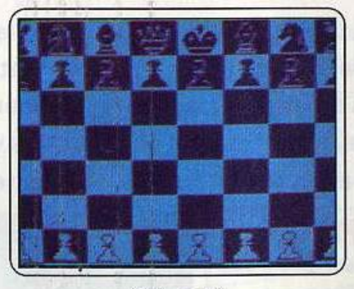
Type : aventure
Intérêt : ★★★★★
Graphismes : ★★★★
Bruitages : ★★★
Prix : B (Tilt 28)



Summer Games

Placé sous le signe des jeux olympiques, ce « polythlon » est un des meilleurs du genre. Il propose huit épreuves agrémentées d'un décor luxueux : saut à la perche, plongeon, relais 4 × 400 m, 100 m, saut de cheval, 4 × 100 m nage libre, 100 m nage libre, pigeon d'argile. L'animation très réaliste, demande doigté et expérience. Les meilleurs recevront l'ovation de la foule. Pour les fanas du joystick. (Disq. Epyx).

Type : épreuves sportives
Intérêt : ★★★★★
Graphismes : ★★★★★
Bruitages : ★★★★★
Prix : B (Tilt 24 et 27)



Sargon III

Ce bon logiciel d'échecs offre une série de facilités supplémentaires, telle la possibilité d'observer son mode de réflexion. Il dispose d'une bibliothèque d'ouvertures très complète et son jeu de milieu de partie agressif en fait un adversaire redoutable. Seule la phase de finale laisse à désirer. La seconde face de la disquette propose un choix complet de parties célèbres. Pour joueurs de bon niveau. (Disquette Hayden.)

Type : réflexion
Intérêt : ★★★★★
Graphismes : ★★★★
Bruitages :
Prix : F

F.R.E.E.

Vous vous réveillez un beau matin enfermé dans un cachot et complètement nu. Courage, sens de l'observation et chance vous rendront - peut-être - la liberté. Ce jeu d'aventure français, entièrement graphique, propose une énigme très difficile. Les faus-



ses pistes sont aussi nombreuses qu'apparemment cohérentes. Malheureusement, ce logiciel est entâché par une vulgarité déplaisante. (Disquette Epsylon Software).

Type : aventure graphique
Intérêt : ★★★★
Graphismes : ★★★★★
Bruitages :
Prix : C (Tilt 27)

Pole Position

La star des courses de voitures (Tilt d'or 84). Quatre circuits : entraînement, Malibu Grand Prix, Namco Speedway et Atari Grand Prix. Vous sélectionnez le nombre de tours à accomplir pour gagner de 1 à 8. Première étape le tour de qualification qui



définit votre place : pole position ou place intermédiaire. Ensuite vient la course impitoyable contre vos nombreux concurrents. Très bon graphisme. (Disq. et K7 Atari).

Type : course automobile
Intérêt : ★★★★★
Graphismes : ★★★★★
Bruitages : ★★★★
Prix : B (Tilt 25)

Archon II (Adept)

L'Ordre et le Chaos s'affrontent sur un plateau de jeu divisé en quatre éléments. Chaque équipe dispose de quatre magiciens qui se déplacent ou lancent des sorts à volonté. Par ces sorts, ils peuvent en particulier appeler à leurs côtés élémentaires ou



démons. Dès que deux créatures de camps différents se trouvent en présence, un combat style arcade permet d'en régler l'issue. (Disquette Electronic Arts.)

Type : stratégie et arcade
Intérêt : ★★★★★
Graphismes : ★★★
Bruitages : ★★
Prix : E (Tilt 26)

MICRO STAR

LOGICIEL	MARQUE	TYPE	INTÉRÊT	PRIX	TILT N°
Adventure Construction Set	Electronic Arts	Construction	******	E	24
Adventure of Robin Hood	English software	Action	***	B	19
Atarilab	Atari	Educatif	****	E	22
Attack of the Camels	Lamasoft	Action	*****	B	18
Aztec challenge	Cosmi	Action	****	A	16
Ball Blazer	Epyx	Action	*****	B	23
Blue Max	Synapse	Action	****	B	20
Blue Max 2001	Synapse	Action	*****	A	25
Bounty Bob	Big five	Action	***	A/B	
Bounty Bob Strikes Back	Big five	Action	***	B	23
Broadsides	S.S.I.	Simulation	****	E	21
Buck Rogers	Sega	Action	***	B	22
Colossus Chess	C.D.S.	Echecs	*****	B	28
Combat Leader	Rapid fire	Wargame	****		
Computer Ambush	S.S.I.	Wargame	****	n.c	10
Conan	Datasoft	Action	*****	B	19
Congo Bongo	Sega	Action	***	B	22
Dallas Quest	M.C.C.	Aventure	*****	B	
Decathlon	Activision	Simul. sportive	****	B	27
Designer Pencil	Activision	Dessin	*****	B	18/23
Desmond's Dongeon	Creative Spark	Action	****	B	22
Digdug	Atari	Action	***	A	9
Donkey Kong	Atari	Action	***	B	8
Drelbs	Synsoft	Action	***	B	18
Drop Zone		Action	****	B	22
East Side Story	Hatier	Educatif	****	C	24
The E factor	Cosmi	Action	****	n.c.	25
Elidon	Orpheus	Action	****	D	25
Encounter	Synapse	Action	****	A	12
Final Legacy	Atari	Bat. navale	****	D	19
Gateway to Apshai	Epyx	Aventure/Action	****	A	16
Ghostchaser	Advantage Atwork	Action	****	A	28
Hacker	Activision	Stratégie	*****	B	25
H.E.R.O.	Activision	Action	*****	B/C	19-23
Hulk	Adventure international	Aventure	*****	B	18
Jet Boot Jack	Datamost	Action	****	C	18
Jumpman	Epyx	Action	***	A	8
Kennedy Approach	Microprose	Simul. contrôle aérien	*****	D	28
Lift off with Space Shuttle	Microdeal	Simul. spatiale	***	B	20
Little Computer People	Activision	Découverte	*****	D	28
Lode Runner	Software Projects	Action	****	B	21
Meltdown at Magalopolis	Cosmi	Action	***	B	25
Mindshadow	Activision	Aventure	****	B	28
Miner 2049	C.B.S.	Action	***	B	13
Mule	Electronic Arts	Simul. économique	*****	E	21
Music Writer	Folio	Création musicale	*****	B	25
Nato Commander	Microprose	Wargame	non testé	A/B	
One on One	Electronics Arts	Simul. sportive	****	B	13
Orc Attack	Creative sparks	Action	***	B	19
Pac Man	Atari	Action	***	B	24
Pinball Construction Set	Electronics Arts	Const. flipper	*****	B	23
Pitfall	Activision	Action	***	C	?
Pitfall II	Activision	Action	***	B	23
Pistop II	Epyx	Course auto.	****	B	23
Q'Bert	Parker	Action	***	A	10
Quasimodo	Synsoft	Action	***	B	23
River Raid	Activision	Action	***	B	23
Road Race	Activision	Course auto.	******	B	25
Solo Flight	Microprose	Simul. vol.	******	C	20
Space Shuttle	Activision	Simul. spatiale	*****	B	20
Spiderman	Adventure International	Aventure	****	A	28
Spitfire Ace	Microprose	Simul. vol	***	B	20
Spy Hunter	Sega	Course auto.	****	A/B	21
Strip Poker	Artworx	Poker	***	A	23
Submarine Commander	Creative sparks	Bat. navale	****	B	19
Temple of Apshai	Epyx	Aventure	***	A	
Théâtre Europe	Ere informatique	Wargame	non testé	C	
Ultima 4	Ediciel	Rôle	******	F	
Up'n Down	Sega	Action	*****	A/B	22
Wizardry	Edge	Avent./action	*****	A	
Zaxxon	Sega	Action	****	A	21

CONCOURS

CONCOURS TILT, PALACE SOFTWARE, U.S. GOLD FRANCE, HACHETTE MICRO SAINT-MICHEL

GAGNEZ UN BALAI D'OR

TILT organise ce concours avec Palace Software, U.S. Gold France et Hachette micro Saint-Michel dans le numéro 28 daté Janvier/Février 1986. Pour concourir, il suffit de répondre à cinq questions sur le logiciel CAULDRON pour COMMODORE et AMSTRAD. Les cent premières bonnes réponses gagnent un logiciel U.S. Gold de leur choix : BRUCE LEE, THE GOONIES ou THE DAMBUSTERS dans la limite des versions disponibles. Le premier prix, un balai de sorcière doré, sera attribué par tirage au sort en présence d'huissier parmi les candidats ayant répondu exactement aux cinq questions. Ce concours est valable du 15 janvier au 10 février avant minuit, le cachet de la poste faisant foi.

1. Combien de portes peut-on passer à la surface de la planète ?

2. Quels genres d'ennemis doit-on éviter en survolant le cimetière ?

3. Combien d'ingrédients différents peut-on ramasser dans les pièces abritant des plantes carnivores ?

4. Combien de salles de lave trouve-t-on sous les îles volcaniques ?

5. Quelques ingrédients ne peuvent être ramassés sans posséder le récipient adéquat. Quels sont ces récipients ?

BULLETIN DE PARTICIPATION

Nom : ______________ Age : ______

Adresse : ______________

Ville : ______________ Code postal : ______

Lot :	Amstrad	C64	Atari	Spectrum
Bruce Lee				
The Goonies				
The Dambusters				

Cochez la case correspondant à votre choix

Réponses : 1. ______________

2. ______________

3. ______________

4. ______________

5. ______________



Le bulletin réponse comportant, le nom, l'adresse, l'âge du concurrent et le lot désiré sera à envoyer à :

Tilt, 2 rue des Italiens, 75009 Paris.

(Les timbres seront remboursés sur simple demande). Ce concours est sans obligation d'achat. **Hachette micro Saint-Michel, 24 boulevard Saint-Michel 75006 Paris 46.33.84.68. met à la disposition des participants un ordinateur ainsi qu'un logiciel CAULDRON pour concourir sur place.** (Les participants autorisent par avance les organisateurs à publier leur nom, adresse, photographie si nécessaire à toute fin commerciale)

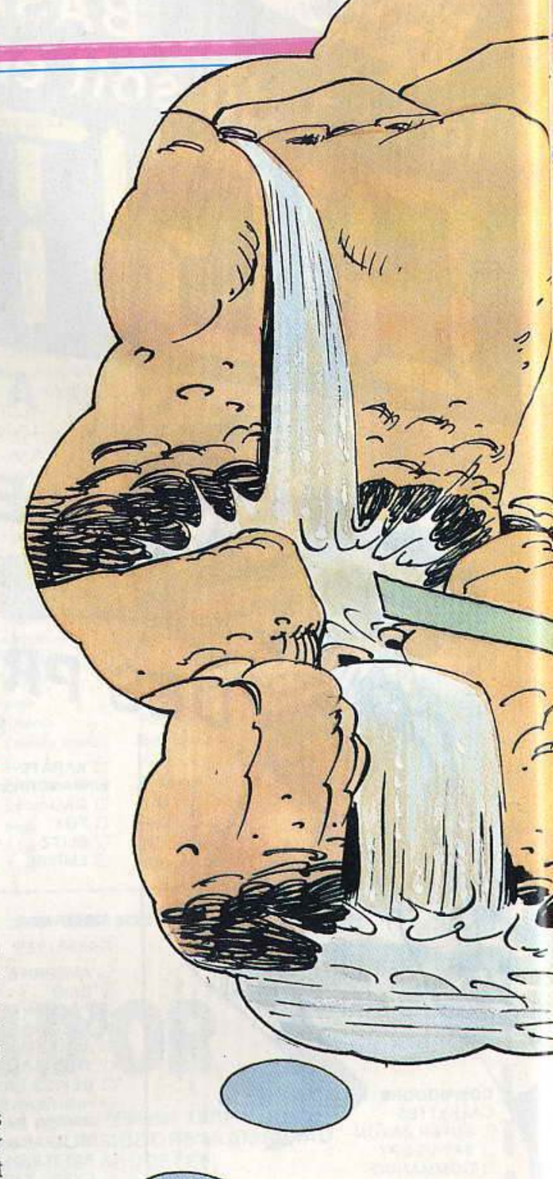
Aucun envoi en recommandé ne sera accepté. En aucun cas les lots ne pourront être échangés, ni contre d'autres, ni contre des espèces. Les organisateurs se réservent le droit de reporter ou d'annuler ce présent concours si les circonstances l'exigeaient. Leur responsabilité ne saurait être engagée de ce fait. Les organisateurs ne sauraient être responsables de toutes pertes, retards, avaries provenant des services postaux. Le journal TILT et le jury TILT trancheront souverainement toute difficulté pouvant naître de l'interprètation et de l'application du présent règlement. La participation à ce concours implique l'acceptation pure et simple de ce règlement.



Franchisés ! Téléphonez au (1) 43.06.36.16
BASES TEMPS « X »
le n° 1 du soft en Belgique arrive en France
DIGIT CENTER
ATARI 520 ST plus 1 mega 8890 F
LE MASSACRE DES PRIX FAIT RAGE !
SOFTMAN 1
PAF !
SOFTWARE
□ KARATE 196 F
□ MANDRAGORE 250 F
□ CAO 340 F
□ FOX 155 F
□ BLITZ 480 F
□ EMPIRE 230 F
AMSTRAD
CASSETTES
□ AMSPRITE 199 F
□ RAID 119 F
□ HACKER 119 F
□ TALES OF ARABIAN NIGHTS 89 F
□ SCRABBLE (FRANÇAIS) 250 F
□ THEY SOLD A MILLION 120 F
□ DEVIL'S CROWN 125 F
□ HIGHWAY ENCOUNTER 129 F
□ MATCH DAY 99 F
□ 3D GRAND PRIX 119 F
□ BATTLE OF BRITAIN 129 F
□ CYRUS CHESS 119 F
□ DUPPLE GANGER 119 F
□ MORDEN'S QUEST 89 F
□ PACK 3D SUB/TORANN/ DIANNE 310 F
DISQUETTES
□ MULTIPLAN 498 F
□ SCRABBLE (ANGLAIS) 185 F
□ SPY VS SPY 160 F
□ SORCERY+ 165 F
□ LORDS OF MIDNIGHT 165 F
□ DEVIL'S CROWN 165 F
□ COMPUTER HITS 289 F
□ HI RISE 229 F
□ KORONIS 289 F
□ SPY VS SPY 2 179 F
□ COLOSSUS CHESS IV 209 F
□ MICKEY SPACE ADVENTURE 179 F
□ SUMMER GAME 2 209 F
□ SUPER ZAXON 209 F
□ LITTLE COMPUTER PEOPLE 209 F
□ THEY SOLD A MILLION 180 F
□ WIZARD 179 F
COMMODORE
CASSETTES
□ SUPER ZAXON 125 F
□ SPY VS SPY 125 F
□ COMMANDO 115 F
□ THEY SOLD AMILLON 120 F
□ HACKER 115 F
□ LITTLE COMPUTER PEOPLE 115 F
□ RESCUE ON FRACTALUS 119 F
□ KARATEKA 129 F
□ WINTER GAMES 115 F
□ SPITFIRE 40 129 F
□ IMPOSSIBLE MISSION 99 F
□ SCHIZOPHRENIA 105 F
□ DUN DARACH 109 F
□ TERROR MOLINOUS 105 F
□ FIGHTING WARRIOR 115 F
□ SCARABAEUS 129 F
DISQUETTES
□ RESCUE ON FRACTALUS 209 F
□ GOONIES 215 F
□ BLUE ZOOL 172 F
□ FIRST AM. ROAD RACE 172 F
THOMSON
□ MICRO SCRABBLE 250 F
□ GEODYSSEE 179 F
□ RAID SUR TENERE 155 F
□ POSEIDON 179 F
□ SUPER TENNIS 195 F
SPECTRUM
CASSETTES
□ LIGTH PEN DK TRONIX 290 F
□ WORLD JERLES BASEBALL 99 F
□ MARSPORT 115 F
□ WINTER SPORTS 115 F
□ W CELL 115 F
□ STAR QUAKE 92 F
□ WIZARD LAIR 99 F
□ ENDURANCE 105 F
□ SUGGERNAUT 105 F
□ ELITE 172 F
□ PROFANATION 105 F
□ FIGHTING WARRIOR 99 F
□ NIGHT SHADE 115 F
□ MORDON'S QUEST 90 F
□ PANZADROME 169 F
□ HIGHWAY ENCOUNTER 105 F
□ IMPOSSIBLE MISSION 92 F
□ THEY SOLD A MILLION 120 F
□ SHADOW FIRE 109 F
ATARI
□ COMBAT LEADER 109 F
□ BALLBLAZER 129 F
□ RESCUE ON FRACTALUS 129 F
□ CHOP SUEY 115 F
□ BLUE MAX 119 F
□ SUPER ZAXON 129 F
□ THEATRE EUROPE 115 F
□ HACKER 115 F
DISQUETTES
□ ULTIMMA 3 259 F
□ SUPER ZAXON 172 F
□ CHOP SUEY 172 F
□ SUMMER GAMES 172 F
□ DORED OF RINGS 229 F
DIGIT CENTER TOUJOURS LE PREMIER
COMMODORE 128 D disque drive 4990 F
PROMOTIONS
□ QUICKSHOT 2 .... 99 F
□ MONITEUR MONOCHROME (avec son) .... 990 F
□ QL ANGLAIS + INTERFACE AZERTY .... 3490 F
□ THOMSON TO9 + MONITEUR COULEUR .... 9995 F
□ COMMODORE 128 .... 3450 F
□ PACK THOMSON TO7 .... 3950 F (clavier mécanique + lecteur K7 + cube basic + color paint)
□ PACK THOMSON MO5 .... 2950 F (clavier mécanique + lecteur K7 + pictor + mandragore)
□ AMSTRAD CPC 464 MONOCHROME .... 2590 F
□ AMSTRAD CPC 464 COULEUR . 3990 F
□ AMSTRAD CPC 6128 MONOCHROME .... 4490 F
□ AMSTRAD CPC 6128 COULEUR 5990 F
□ AMSTRAD PCW 8256 .... 6990 F
□ CONSOLE ATARI 2600 SECAM .. 590 F
□ SONY MSX .... 1990 F
□ ORIC .... 890 F
□ 3 K7 vierges .... 20 F
□ Imprimante SEIKOSHA GP 50 ... 1090 F
PLUS DE 2000 TITRES EN STOCK DANS NOS MAGASINS
Pour commander, cochez les articles choisis, faire le total, remplir le bon ci-dessous et expédier cette page accompagnée du réglement à l'adresse du DIGIT CENTER le plus proche de votre domicile.
Nom Prénom Adresse
Tél.
Code postal Localité
Montant des commandes
Frais de port : 20 F Montant total
LISTE DES MAGASINS
PARIS
• Digit Center 23, bd Poissonnière 75002 Paris - Tél. 42.21.49.66
• Digit Center 84, Champs-Elysées 75008 Paris - Tél. 45.63.22.36
• Digit Center Centre Commercial Beaudottes 93270 Sevran - Tél. 43.83.20.46
• Temps X Centre Commercial Les 4 Temps Niveau 0 92092 Paris-La Défense - Tél. 47.78.82.56
VELIZY
• Digit Center Centre Commercial Velizy II 78000 Velizy - Tél. 39.46.03.47
LYON
• Digit center Centre Commercial La Part Dieu 69003 Lyon - Tél. 78.60.99.71
MARSEILLE
• Digit Center Centre Bourse 13001 Marseille - Tél. : 91.56.24.20
NICE
• Digit Center Centre Commercial Nice Etoile 24, av Jean Medecin 06000 Nice - Tél. 93.85.22.33
LILLE
• Digit Center Boutique 221 bis Centre Commercial Villeneuve-d'Asq 59650 Villeneuve-d'Asq - Tél. 20.47.44.23
CALAIS
• Temps X 8, rue Charost 62100 Calais - Tél. 21.96.80.71
AUBAGNE
• Temps X Centre Commercial Barneoud 13127 Aubagne - Tél. 42.70.43.55
MULHOUSE
• Digit Center 7, rue du Raisin 68100 Mulhouse - Tél. 89.56.61.65
J.L. HERVIEU - 39.74.43.56

Kit en stock

Les légions de joueurs passifs se sont révoltées.
Elles ont repris les rènes du pouvoir.
La mégalomanie règne. Les règles du jeu ont changé.
Voici les logiciels du troisième type.
A vous la création pure, le programme
se charge des détails techniques.
Une seule limite : votre imagination.



Ayant joué tout l'été ; le tilteur se trouva fort dépourvu quand la bise fut venue. Stop. Plus maintenant grâce aux logiciels manipulables, paramètrables, modulables, configurables. Action et aventure en kit : une nouvelle génération de jeu est née. De « passif » le joueur devient actif. Le temps n'est plus où il se contentait d'exercer ses talents sur les jeux fabriqués par d'autres. Il participe dorénavant à part entière à la fabrication des logiciels. L'interactivité est à la mode. De plus en plus chacun voudra faire valoir son imagination pour améliorer, compléter ou programmer ses propres jeux. Nul besoin d'être un informaticien chevronné ou un bidouilleur accompli pour faire partie du cercle des créateurs. Les « Constructions sets » et autres jeux en kit transforment tout un chacun en véritable auteur selon des degrés différents.

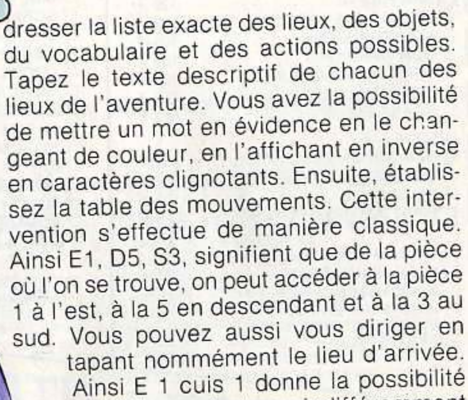
La diversité règne, du jeu d'action, qui possède en option la possibilité de recréer ses propres salles, au logiciel d'écriture de jeux d'aventure.

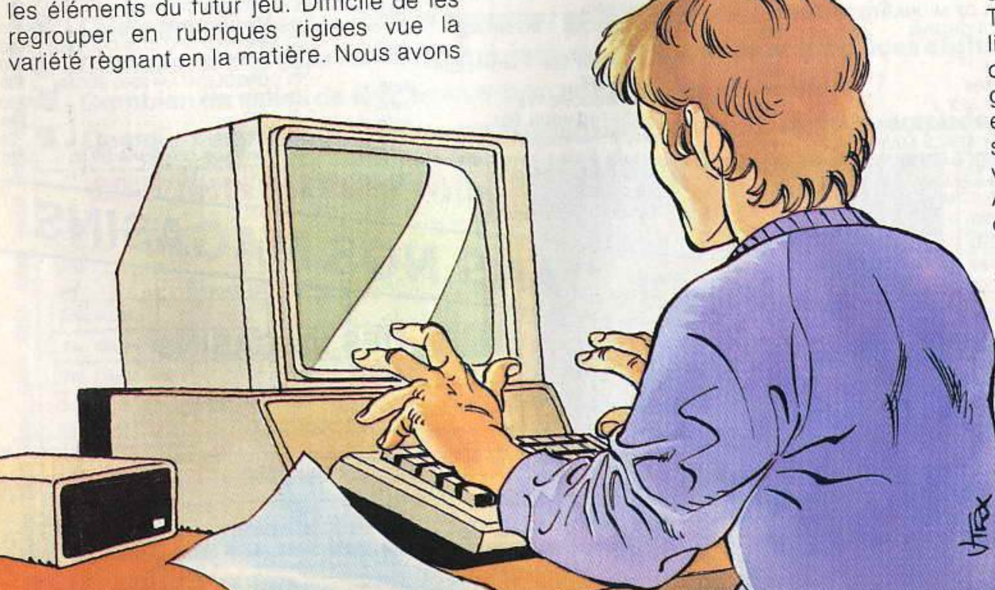
Ces jeux du troisième type proposent soit des bibliothèques d'éléments : échelles, tronçons de circuits automobile, robots ou monstres maléables et corvéables à merci, soit des programmes où l'on crée soi-même les éléments du futur jeu. Difficile de les regrouper en rubriques rigides vue la variété règnant en la matière. Nous avons préféré les regrouper par genres. Une sélection était nécessaire. Nous avons retenu les meilleurs. Les aides à la création musicale et graphique, ainsi que les authentiques jeux de rôle ont été délibérément exclus. Ils demanderaient un dossier à eux seuls.

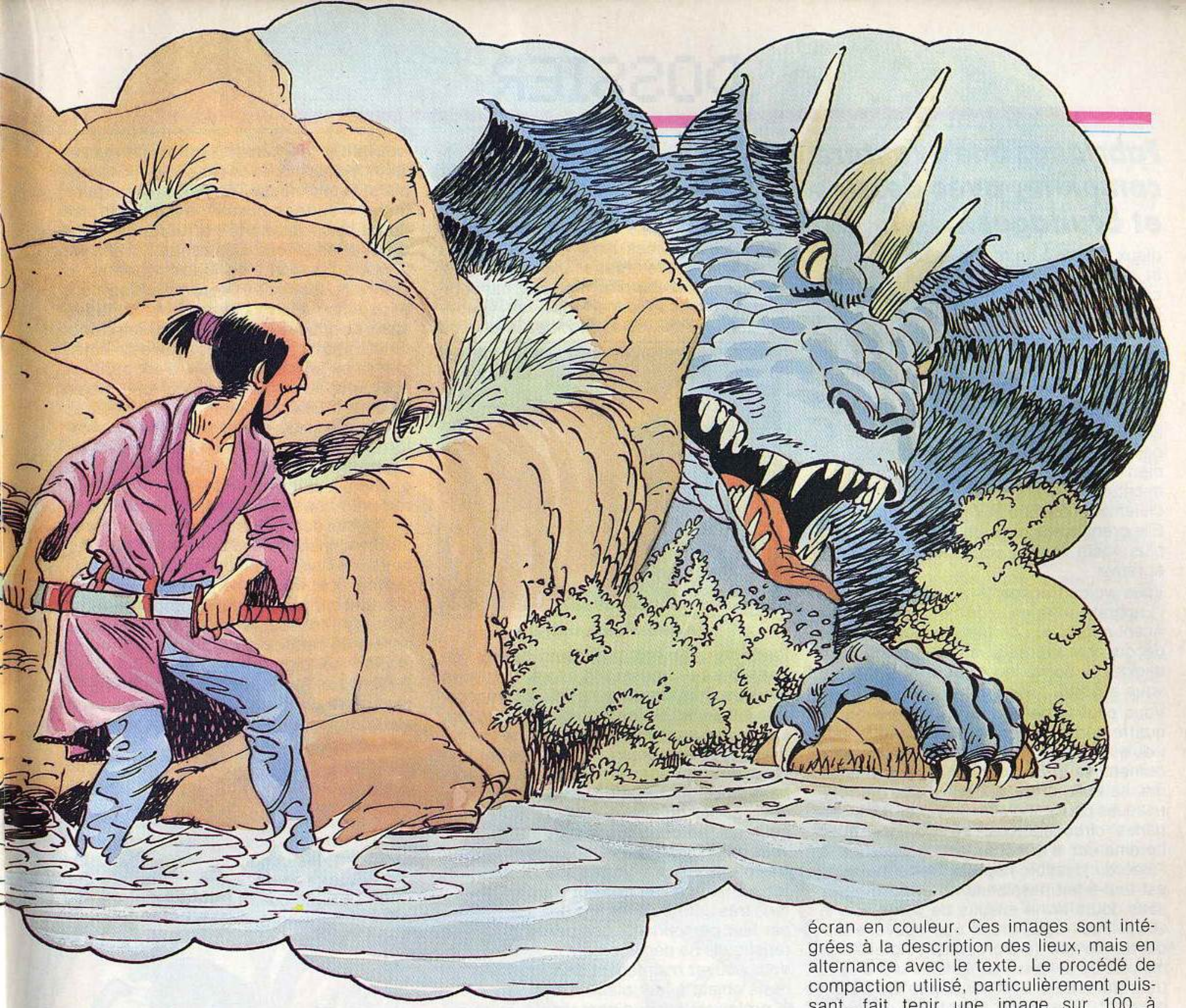
L'aventure au lasso

Devenez tour à tour scénariste, script girl, accessoiriste et metteur en scène pour créer l'aventure de votre vie. Choix des décors, des personnages et déroulement de l'intrigue sont entièrement entre vos mains. Qu'ils soient uniquement en mode texte ou également en mode graphique ils requierront toute votre astuce et votre imagination. Et si le procédé est parfois long et fastidieux, rebondissements et suspens n'en seront que plus riches.

The Quill, The Illustrator, The Patch. Ces trois logiciels vous permettent de réaliser une aventure complète avec dessins et bruitages. Le noyau de cet ensemble est constitué par *The Quill*. Comme toujours, commencez par rédiger votre scénario et dresser la liste exacte des lieux, des objets, du vocabulaire et des actions possibles. Tapez le texte descriptif de chacun des lieux de l'aventure. Vous avez la possibilité de mettre un mot en évidence en le changeant de couleur, en l'affichant en inverse en caractères clignotants. Ensuite, établissez la table des mouvements. Cette intervention s'effectue de manière classique. Ainsi E1, D5, S3, signifient que de la pièce où l'on se trouve, on peut accéder à la pièce 1 à l'est, à la 5 en descendant et à la 3 au sud. Vous pouvez aussi vous diriger en tapant nommément le lieu d'arrivée. Ainsi E 1 cuis 1 donne la possibilité ultérieure de taper indifféremment « Aller est » ou « Aller cuisine ». Occupez-vous maintenant des objets présents dans l'aventure. Tout d'abord, tapez la description de chaque objet, puis indiquez au programme sa







localisation de départ. Passons au vocabulaire. Le programme contient trente mots au départ (les directions et les actions principales). Ce lexique peut être étendu de manière importante. On peut aussi changer les vocables déjà présents pour que l'aventure soit totalement en français. Vous entamez ensuite l'étape la plus complexe (celle qui est le plus source d'erreur) : la génération de la table des actions. Pour chacune des actions possibles dans le jeu, vous devez donner son énoncé, ses conséquences et ses conditions éventuelles. Ainsi, pour allumer une torche, vous tapez « Allu torche », puis « Present 1 Present 3 » comme conditions puis « Swap 0 1 OK » comme conséquence. Cela signifie que les objets 1 (torche éteinte) et 3 (allumettes) doivent être présents, le programme permute alors 1 (torche éteinte) avec l'objet 2 (torche allumée), qui était virtuel jusque là et affiche « OK ». Une série de trente-trois drapeaux utilisables par le programme permettent le contrôle de la luminosité dans la pièce, du score, du nombre de tours de jeu, du nombre d'objets transportés, ou de ce que vous voulez définir (faim, soif, fatigue, nombre d'allumettes ou autres). Le but de l'aventure est toujours de parvenir à amener un objet donné dans un lieu précis. Vous pouvez aussi agrémenter votre aventure de commentaires ou de bruitages simples. Enfin, il est possible à tout moment de tester l'aventure en cours de construction avec l'affichage des drapeaux.

Le second programme, *The Illustrator* est un logiciel d'aide à la création graphique. Il vous autorise à créer des images plein écran en couleur. Ces images sont intégrées à la description des lieux, mais en alternance avec le texte. Le procédé de compaction utilisé, particulièrement puissant, fait tenir une image sur 100 à 600 octets et laisse ainsi plus de 35 K disponibles pour le programme lui-même.

Le dernier logiciel, *The Patch* complète encore le tout. Il permet l'affichage simultané du texte et des écrans graphiques. De plus, en conjonction avec le drapeau 28 et la fonction « Pause », il ouvre le champ à de nombreuses possibilités supplémentaires : bruitages élaborés, modifications du système des messages, du nombre d'objets transportables (en cours de jeu), ainsi que d'autres facilités.

En conclusion, cet ensemble de trois logiciels permet avec de l'imagination et de la rigueur bien sûr, la création d'aventures complexes agrémentées de dessins de qualité et de bruitages corrects. Que pourrait-on bien demander de plus, d'autant que la mise en pratique en est bien pensée et relativement simple. Un must.

The Quill

THE QUILL MAIN MENU B

SAVE database
VERIFY database
LOAD database
Test adventure
SAVE adventure
VERIFY adventure
Bytes spare
Objects conveyable
Permanent colours

RETURN TO BASIC

Switch Main Menus

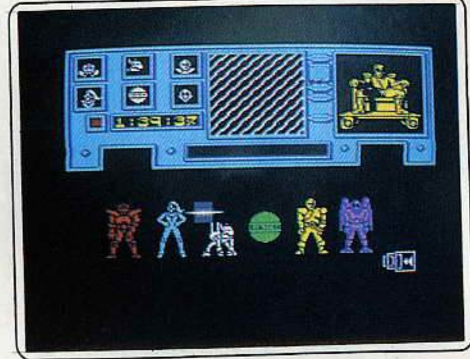
Adventure Construction Set. Tout à la fois jeu d'aventure et générateur de jeux de rôle, c'est ainsi que se présente *Adventure Construction Set*. Avant de pouvoir commencer quoi que ce soit, il faut créer une disquette de jeu. Le procédé, long et fasti- ▸

Fabriquez une aventure complète, avec dessins et bruitages...

dieux, oblige à de multiples manipulations et dure plus de vingt minutes ! Une fois cette corvée effectuée, vous commencez. Pour vous mettre en appétit, vous pouvez débuter avec une des aventures présentes sur la disquette. Les sept premières, de difficulté croissante, sont surtout réservées aux débutants. Elles contiennent au plus quinze lieux différents et vous mettent dans la peau d'Humphrey Bogart, d'Alice au pays des merveilles, de Washington ou de bien d'autres personnages. La dernière aventure, « Rivers of Light », est plus spécialement destinée aux joueurs confirmés. Elle prend place dans un monde beaucoup plus vaste et met votre sagacité à rude épreuve.

Vous voici transporté sur les bords de l'Euphrate, à l'époque de l'ancienne Égypte. Ayant appris que certains avaient réussi à découvrir le secret de la vie éternelle, vous décidez de suivre leurs traces et d'accéder vous aussi à la vie sans fin.

Vous pouvez partir seul ou en groupe de quatre personnes maximum. Chaque individu est caractérisé par sa vitesse de déplacement, sa force, sa puissance, son énergie, sa taille et sa dextérité. Ces caractéristiques peuvent d'ailleurs varier dans certaines circonstances. Le dialogue avec l'ordinateur s'effectue en choisissant, à l'aide du joystick, l'option. Cette aventure est tout-à-fait passionnante et vous aurez sans doute envie ensuite de construire la vôtre. Pour cela, créez une nouvelle disquette de jeu (encore une vingtaine de minutes de perdues) contenant l'une de ces trois trames de fond : aventure type Donjons et Dragons, aventure policière ou aventure spatiale. A partir de là, vous optez pour une création partielle complétée par l'ordinateur ou même, si vous êtes particulièrement fainéant, laissez le programme faire le travail seul pour une création totale. Il faut savoir que le programme met trente-six minutes pour réaliser de toutes pièces une aventure de niveau 5. Le système de création utilisé est assez simple. Tout d'abord commencez par composer le monde dans lequel se tiendra l'aventure. Pour cela, dessinez la carte à



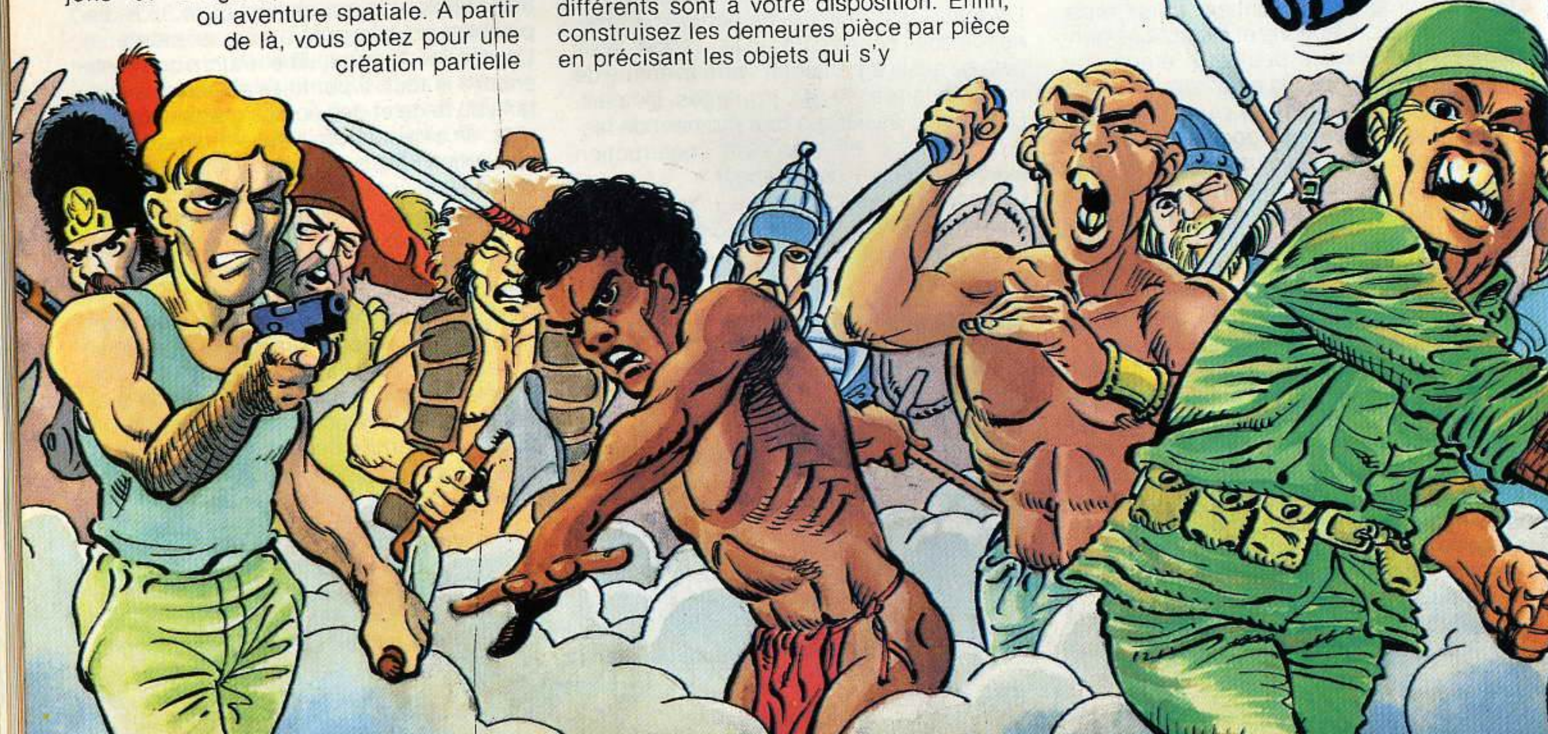
Adventure construction set

l'aide des éléments proposés : fleuve, colline, plaine, montagne, forêt et bien d'autres. Puis établissez la liste des rencontres aléatoires en fonction du lieu. Ces rencontres ne sont d'ailleurs pas toutes négatives, car vous pouvez choisir parmi huit types de comportement, depuis la créature hargneuse qui se jette sur vous pour vous dévorer dès qu'elle vous aperçoit, jusqu'à celle qui, au contraire, risque sa vie pour vous défendre, en pasant par les êtres neutres ou les voleurs. Votre choix peut se porter sur un éventail de cent vingt-huit êtres tous très différents les uns des autres, tant par leur personnalité que par leurs caractéristiques de déplacement ou de combat. Vous pouvez maintenant disposer les différents objets à leur place. Là encore c'est la profusion puisque cent vingt-huit objets différents sont à votre disposition. Enfin, construisez les demeures pièce par pièce en précisant les objets qui s'y trouvent et les monstres qui les gardent et les différents modes de passages : porte normale, à sens unique, trappe de téléporation et bien d'autres modes. Il ne vous reste plus qu'à choisir les sorts correspondant aux diverses situations. Ces « sorts », mal nommés, vous permettent d'établir des relations entre des situations et leurs conséquences : destruction des monstres ou au contraire appel de nouveaux, modification des caractéristiques du personnage, don d'un objet, message d'aide ou choix d'un bruitage approprié. Les puristes pourront même modifier la liste des objets, des monstres ou changer le graphisme des divers éléments : terrain, murs, portes, monstres ou personnages. N'omettez pas d'indiquer au programme le but à atteindre (objet à récupérer) pour que cette aventure ait une fin.

Ce logiciel doté de graphismes type *Ultima* aux combinaisons quasi infinies et aux bruitages réussis constitue un ensemble de qualité pour qui aime les jeux de rôle, d'autant que les aventures proposées sont intéressantes. Seule ombre au tableau, la lenteur de création des disquettes d'origine et de génération automatique.

Adventure Writer. Ce logiciel est le premier générateur de jeux d'aventure à avoir été commercialisé en France. Il vous permet de réaliser des jeux en Assembleur sans avoir besoin de connaître ce langage. Avant toute chose, votre scénario doit déjà être complètement rédigé sur le papier. Vous avez tout intérêt à dresser aussi le plan, la liste des objets et leur localisation de départ, les conditions de réalisation de certaines situations et la liste des mots que le programme devra comprendre.

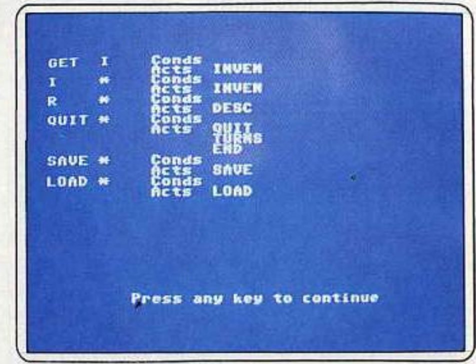
Jusqu'à présent



le programme ne peut vous être d'aucune utilité et seules créativité et logique vous permettront d'inventer une histoire intéressante et qui se tienne.

N'oubliez pas d'introduire des pièges et aussi des énigmes pour pimenter le tout. En revanche n'abusez pas du facteur chance car votre explorateur doit plutôt réussir du fait de sa sagacité que par hasard. Ce préliminaire étant terminé, vous pouvez rentrer les informations dans le programme. Pour cela, commencez par choisir l'option « description d'emplacements ». Comme son nom l'indique, vous tapez le texte descriptif de chaque lieu visité, en le mettant éventuellement en valeur par un changement de couleur ou un affichage en inverse. Entrez la table de déplacement. Pour chacun des lieux, décrivez en code les différents endroits contigus accessibles et la manière de s'y rendre. Ainsi « D1 NE4 E5 » signifie que du lieu en cours de création vous pouvez vous rendre à la salle 1 en descendant, à la salle 4 en allant au nord-est et à la salle 5 par l'est. Dans l'étape suivante, entrez la description des objets et leur emplacement de départ. Passons maintenant au vocabulaire. Celui-ci est déjà riche de trente mots. Vous pouvez l'étendre de façon importante. N'omettez pas d'inclure un certain nombre de synonymes pour que votre aventurier ne soit pas bloqué trop longtemps par la recherche du mot exact. La saisie de la table des actions est l'étape la plus délicate.

Cette table définit toutes les actions possibles du joueur dans un lieu donné. De plus



Adventure Writer

il faut prévoir la réalisation de certaines conditions pour que l'action puisse avoir lieu. Ainsi pour accéder à un parchemin se trouvant dans un tiroir fermé à clé, tapez « 1 Ouvr tiro » puis « Présent 3 porter 4 détruire 5 créer 6 créer 2 chan 30 20 décr ». Soit en langage clair : l'objet 3 (tiroir fermé) doit être présent, notre héros doit avoir la clé (4) sur lui, alors le programme détruit 5 (tiroir fermé), crée 6 (tiroir ouvert), crée 2 (parchemin), augmente le score (30) de 20 % et décrit le tout.

Ouf ! Ce n'est pas particulièrement évident au premier abord et bien des erreurs proviendront de là. Pour peaufiner le tout, il ne vous reste plus qu'à limiter le nombre d'objets pouvant être conservés ou le nombre d'actions totales et à indiquer les conditions de réussite de l'aventure. Sauvegardez le tout sur disquette et essayez scrupuleusement toutes les possibilités de l'aventure ainsi créée, en corrigeant les erreurs que vous n'aurez pas manqué de commettre en repassant dans le mode éditeur.

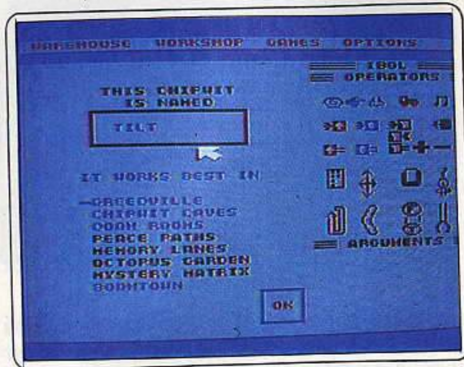
Une aventure complète est déjà présente sur la disquette.

Vous incarnez Samec et devez récupérer dans le château du sinistre sorcier Vygors l'orbe qu'il a dérobé. Cette aventure n'est pas très intéressante mais constitue une bonne initiation et peut être modifiée à volonté. En conclusion, ce logiciel est correct mais le codage ouvre le champ à de nombreuses erreurs et il n'est pas possible d'adjoindre dessins ou bruitages à la description des lieux.

Wizard Construction Set. *Wizard* est un jeu d'aventure/action d'une étonnante richesse. Les facteurs de cette qualité sont au nombre de deux : tout d'abord, une multitude de tableaux et circonstances très variés, ensuite la possibilité, bien sûr, de redéfinir l'action, de personnaliser la partie. Si cette dernière phase de jeu est sans doute la ▶

Effrayante et docile votre créature est fin prête

plus intéressante, étudions en premier lieu le jeu tel qu'il se présente dans son scénario de base.
Dans un décor classique de murs et d'échelles, la sorcière au nez crochu va devoir ramasser, sur 99 tableaux, les calices, perles et lingots d'or qui jonchent le sol. Manié au joystick, le personnage escalade les échelles, saute de murets en escaliers avec une vitalité pleine d'élégance. Mais voici déjà que la situation se complique. Rats venimeux, lutins maléfiques ou boules de feu... Les esprits du mal sont bien décidés à lui faire rendre l'âme. Si le scénario s'avère des plus classiques, *Wizard* répond ici à toutes les nécessités d'un bon jeu d'arcade. Le graphisme est soigné, l'animation précise et les circonstances toujours déroutantes. Pour parcourir les 99 tableaux, il vous faut être victorieux sur six niveaux de difficulté croissante. Bien entendu, cela prend quelques dizaines d'heures. Aussi est-il peut-être plus judicieux de passer rapidement à la deuxième phase du jeu, c'est-à-dire la modification de votre aventure.
Sélectionnée à partir du menu principal, l'option « construction » fait tout d'abord apparaître un écran vierge. Au bas du tableau, vous possédez cinq possibilités d'action. Pour redéfinir votre partie, choisissez avant tout le numéro du tableau que vous allez créer : de 1 à 9 pour les débutants, de 10 à 19 pour les amateurs, de 20 à 29 pour les initiés et 30 à 39 pour les experts. Les cinquante tableaux restants correspondent à une partie encore plus ardue. Si cette sélection est importante, c'est qu'elle gère en fait les possibilités de création mises à votre disposition mais aussi qu'elle permet de stocker votre œuvre, sur une seule disquette. Sur le tableau, choisissez ensuite l'option « Edit screen ». Cette première manœuvre gère la création du décor. Les symboles des divers constituants sont sélectionnés grâce aux touches F1 et F2, c'est le joystick qui met ensuite en place les murs, échelles ou pièges. Notons dès à présent la richesse des possibilités présentées. Par exemple, trois types d'escaliers sont au programme ainsi que des pièges du style ressort de renvoi, feux mortels ou têtes de mort...
Après avoir créé le support, placez les différents trésors (perles, or, etc.) puis les clés et portes pour accéder aux tableaux suivants. Sélectionnez l'option « Monsters ». Vous pouvez faire apparaître jusqu'à cinq monstres par tableau. Pour chacun d'eux, il vous reste à choisir le type (scorpion, chat errant, araignée géante, etc.) parmi vingt possibilités. Définissez ensuite la couleur, la forme ainsi que la vivacité de vos futurs ennemis.
Reste maintenant à mettre en place les sorcières. Sur chaque tableau, choisissez votre point d'apparition ainsi que les sortilèges qui vous aideront à survivre. Ceux-ci sont au nombre de dix : du missile à la lévitation, votre « armement » couvre toutes les catégories de défense moderne et surnaturelle. La fréquence d'utilisation de chaque sort peut varier de un à neuf. Enfin, l'option « None » vous livre sans arme aux cruelles péripéties de l'aventure.
La redéfinition de *Wizard Construction Set* nécessite l'emploi d'une disquette vierge sur laquelle vous stockez jusqu'à cent



Wizard Construction Set

tableaux simples. Le déroulement des différentes scènes se fait dans l'ordre numérique des tableaux, sauf en ce qui concerne l'option « Mystery » où vous êtes livré au bon vouloir de l'ordinateur.
Ce logiciel apporte autant d'intérêt au niveau de la redéfinition qu'en ce qui concerne le jeu. Notons finalement que si le graphisme reste toujours précis, les huit couleurs du *C 64* permettent de donner à votre partie un relief intéressant, de quoi diversifier encore vos longues heures de travail et... de plaisir.

Pygmalion

Sur les traces de Gargamel ou Gepeto, chacun ses références, soyez démoniaque ou calculateur pour modeler la créature de vos rêves. Selon le logiciel élu ce sera un monstre baveux et effrayant recruté au supermarché de l'horreur ou un robot souple et docile programmé par vos soins.

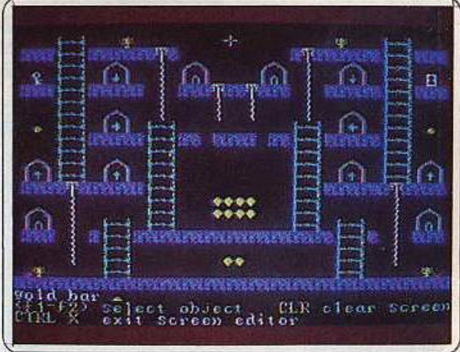
Mail Order Monsters. « Dis Monsieur, dessine-moi un monstre... » Dans la série « musée des horreurs », voici un programme tout à fait original. Pour un combat ma foi très classique, vous voici à même de définir le monstre de vos rêves, armé d'un matériel divers et prêt à affronter les plus féroces créatures de l'univers. *Mail Order Monsters* possède trois phases de jeu dont la première est en fait une présentation de la dangereuse aventure à laquelle vous allez participer.
Seul contre l'ordinateur ou opposé à votre meilleur ami, laissez libre cours à votre imagination et... à votre courage.
Au niveau 1 du jeu, chaque participant est amené à choisir le monstre qui va concourir pour lui. Rien n'est ici encore redéfinissable. Il s'agit simplement d'une première prise en main... Bronto est un charmant brontosaure, Wasp, une abeille venimeuse, Hominid un mutant musclé... Parmi ces douze créatures plus terrifiantes les unes que les autres, certaines possèdent une armure inaltérable, d'autres, une agilité ou une intelligence remarquables... Varient aussi le quotient vital, la force physique et les divers armements que nous étudierons par la suite. La sélection étant faite par les deux joueurs, le combat commence.
Sur la carte générale du territoire à conquérir nos deux joueurs apparaissent, ainsi qu'un certain nombre de petits drapeaux. Maniés au joystick, les deux monstres vont, s'ils se rejoignent, s'affronter à grands coups de massue. Pour chaque drapeau, c'est le même combat contre une créature manipulée par l'ordinateur. Jusque-là, rien d'extraordinaire.
C'est dans les deux autres parties du programme que ce logiciel se distingue des jeux d'arcade classiques.
Pour une aventure analogue, tout consiste désormais à « travailler » votre « look », ou plus précisément le look du monstre choisi. Vous voici dans le centre de sélection. A l'aide du joystick, déplacez-vous vers le centre d'achat : ce dernier est en fait un supermarché de l'horreur puisque les douze monstres précités y sont en rayon. Vos cinq cents psychons (monnaie du pays) vous permettent désormais d'adopter l'une de ces ravissantes créatures. Pour faire votre choix, lisez attentivement le texte descriptif de chacun des « animaux » afin de faire dès maintenant connaissance avec leurs divers qualités et défauts. Pour 180 psychons, vous venez d'acquérir un poulpe bien baveux. Belle affaire, cela promet ! Encore quelques achats de muscle, cervelle, armure, point de vie ou rapidité pour fortifier un peu plus votre nouvel associé, et avant de dévaliser le rayon accessoires ou « Xtras ». Ces derniers sont, en fait, des moyens de défense variés.
En fonction de sa fortune, il est très difficile de choisir entre quelques tentacules supplémentaires, un laser à photons ou un bouclier...
De retour à l'air libre, vous tenez en laisse le somptueux animal. N'oubliez pas de faire un petit tour à l'armurerie pour vous procurer les engins de destruction qui vous aideront à remporter le succès. Même prin-

Mail Order Monsters



cipe d'achat et de choix. Le maniement de cette phase de jeu nécessite une certaine préparation en ce qui concerne votre future stratégie de combat. De la grenade à l'épée, en passant par le lance-flammes, le magasin possède plus de trente armes redoutables dont vous apprendrez peu à peu à vous servir. Vous voici fin prêt pour le combat. Plusieurs types de pays et de batailles vous sont proposés. Chacun d'eux nécessite des conditions physiques et intellectuelles bien spéciales et votre but consiste à donner à votre monstre le maximum de chance de réussite. L'action se déroule comme dans la première manche du jeu. De même pour le niveau n° 3, suprême épreuve qui réclame un sérieux entraînement aux deux niveaux précédents. Ce dernier combat possède quelques particularités liées aux monstres divers que vous contrôlez. Ce logiciel original apporte un plus dans le domaine de la redéfinition. En effet, cette dernière est plus que la simple modification d'un tableau de jeu. Elle gère en fait la plus grosse partie de votre travail puisque seuls quelques monstres pourront s'adapter à chaque circonstance spécifique du combat. La redéfinition est ainsi complexe tant aux niveaux des armes et défenses qu'en ce qui concerne la nourriture et les moyens de survie (trousse de secours, vitamines, etc.). La phase action ne perd pas pour autant de son intérêt. Malgré une animation graphique sans surprise, le jeu s'agrémente d'options internes qui enrichissent l'action d'un surcroît de stratégie (relief, mode de combat, technique de fuite...). *Mail Order Monsters* s'avère plus stratégique que dynamique, et cela pour un plaisir plus subtil !

Chipwits. Voyage à l'intérieur d'un robot. A la frontière de la programmation et du jeu, *Chipwits* est un logiciel original qui vous propose de programmer vos propres robots. Vous testez par la suite leurs aptitudes en observant leur comportement dans les huit jeux d'aventure préexistants. Vous pouvez ainsi leur apprendre à regarder, explorer, manger et même danser ou chanter. Le jeu se présente sous forme de menus déroulants, le joystick jouant le rôle de la souris. Pour vous familiariser avec le logiciel vous pouvez suivre l'attitude de Greedy dans « Greedville » qui est la plus simple des aventures proposées. Ce robot glouton se déplace dans quatre tableaux en absorbant un maximum d'objets à l'aide du bras articulé ou du rayon laser. Tartes et cafés augmentent le niveau d'énergie tandis que disquettes et flacons d'huile sont comptabilisés en points. Le nombre de cycles, fixé pour tous les jeux, diminue à chaque opération sans possibilité de réapprovisionnement. Aucun « méchant » à l'affût du moindre faux pas, ici les rencontres ne peuvent être que bénéfiques. Après cette petite démonstration, plongeons dans les méandres du cerveau des Chipwits. Le langage de programmation est l'Ibol qui est à l'ordinateur ce que les hiéroglyphes sont à l'écriture. Chaque « puce » ou mini-instruction est représentée par deux idéogrammes placés dans deux cases superposées. Exemple : l'instruction « chercher les tartes » se traduit en Ibol par une tarte surmontée d'un œil. Pour certaines instructions, telles que « tuer » ou « ramasser », un seul idéogramme suffit. Expressif, non ?



Chipwits

A partir des seize Chipwits de départ vous pouvez créer seize programmes originaux. Le programme qui détermine la personnalité de chaque Chipwit se divise en un tableau principal et neuf sous-tableaux. Chaque tableau est composé de quarante mini-instructions reliées entre elles et disposées suivant une matrice 8 × 5. A vous de jouer les Pygmalion pour faire de votre cyber une créature gloutonne, meurtrière ou mélomane. Neuf instructions d'actions primaires sont simples à utiliser dès le départ. Votre robot apprend entre autres à sentir, ramasser, bouger ou tuer et même à décider au hasard avec l'instruction « pile ou face ». Les choses se corsent si l'on s'attaque à la programmation avancée (la bien nommée) et aux mémoires de nos petits anges de silicium.
Chaque robot possède trois mémoires dif- ▶

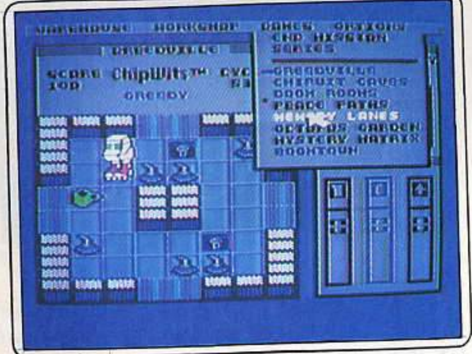
Tous les coups sont permis dans ce duel motorisé à la « Max »

férentes concernant respectivement les objets, les mouvements et les nombres. Chaque mémoire contient jusqu'à deux cent cinquante-six instructions qui permettront à Greedy (ou Carusoid) de se souvenir du parcours qu'il a effectué pour pénétrer dans une salle ou encore de comparer l'objet devant lequel il se trouve avec ceux qu'il a en stock. Ouf ! Votre créature est fin prête à subir l'épreuve du feu et à mettre son savoir en pratique. Selon ses caractéristiques, elle sera championne dans une aventure et néophyte dans une autre.

Notre premier robot était gauche et maladroit en toutes circonstances. Les aventures sont réparties en quatre niveaux de difficultés. Il en existe deux de chaque. Le nombre de salles et de rencontres indésirables sont proportionnelles au degré de difficulté. Dans « Octopus garden » votre robot doit ramasser un maximum de disquettes réparties dans les bras de la pieuvre.

Celle-ci occupe quarante-quatre salles réparties en huit zones et est parasitée par d'innombrables électro-crabs, ennemis jurés des robots.

Chipwits est un bon logiciel d'apprentissage à la programmation. Ses qualités ludiques sont plus discutables. Une fois le robot pro-



Chipwits

grammé l'utilisateur doit se contenter au rôle d'observateur. Se familiariser avec le langage et les tableaux d'instructions demande patience et persévérance.

D'autant que le manuel anglais, détaillé et pratique, n'a pas été traduit jusqu'à présent. Un logiciel sophistiqué et intéressant à déconseiller néanmoins aux joueurs.

Grand Prix

Qui n'a rêvé un jour d'être pilote de course ? Qui plus est vedette sur son propre circuit. Voici deux jeux pour modeler circuits, véhicules, conditions climatiques et paysages d'arrière-plan.

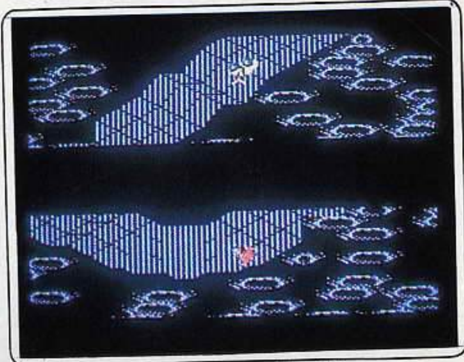
Finis les normes, agréments et homologations restrictives, vous êtes maître du jeu.



Racing Destruction Set

Racing Destruction Set. Dément, démoniaque, furieux et sanglant le *Racing Destruction Set* décoiffe. Certainement le plus complet du genre. Il y en a pour tous les goûts, du grand prix prestigieux : Monaco, Monza ou Estoril, au challenge ultime à la « Mad Max ». Le principe de base ne varie pas : deux véhicules sont sur la case départ. Que le meilleur ou le plus rusé gagne. Le fair-play est de rigueur dans l'option « racing ». Si l'on choisit la phase « destruction », en revanche, tous les coups sont permis. Quelques chiffres : trois niveaux de difficulté, treize gravités différentes pour les Mercuriens, Saturniens ou Martiens selon la planète élue, quatre graphismes à la carte : track, motox, abstrait ou lunaire avec cratères à la clé, dix véhicules différents, cinquante circuits prémémorisés.

Sans aucune manipulation vous pouvez jouer dès le départ en sélectionnant un des circuits prémémorisés. Une option de démonstration vous permet de visionner le terrain, tronçon par tronçon, tel un vrai « pro ». Si vous avez choisi l'ordinateur pour disputer ce duel motorisé, sachez qu'il est possible d'affronter un computer « novice », « expert » ou « pro ». L'écran est divisé en deux fenêtres horizontales, qui permettent de suivre sa progression ainsi que celle de l'adversaire. Le maniement du joystick demande doigté et délicatesse. Le pilotage est un peu déroutant au début. La droite et la gauche sont celles du conducteur du véhicule alors que la piste est vue d'avion. Le bruitage, très réussi, souligne la moindre incartade en dehors des pistes balisées. Le véhicule rebondit, virevolte ou s'écrase avec fracas, en des triples saltos impressionnants. On s'en donne à cœur joie dans le premier niveau de difficulté. Les crashs sont sans conséquence sur le score final. Venons-en à l'option éditeur. Le circuit se construit tronçon par tronçon. Il est ainsi possible de combiner vingt tronçons différents : croisements, patte d'oie à droite, patte d'oie à gauche, ligne droite, dos d'âne plus ou moins escarpé (la hauteur est modulable), sauts, tournants verglacés ou boueux... La piste s'étend sur une matrice de huit sur huit tronçons. Tout cela se fait au joystick et est malheureusement assez


Racing Destruction Set

long. Surtout à la fin, lorsque l'ordinateur relève une à une les incompatibilités qu'il s'agit de corriger.

C'est d'autant plus fastidieux que les circuits prémémorisés sont très complets. Outre tous les circuits « grand prix », les plus ▶



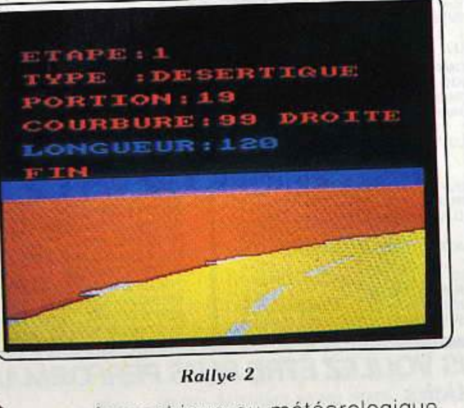
A vos joysticks pour bricoler à l'infini des flips rebondissants.

grandes pistes d'entraînement et douze pistes américaines principales, huit pistes fictions épuisent les possibilités de création. « Snake » s'enroule en des circonvolutions démoniaques. « Jumps » malmène le véhicule qui rebondit dans tous les sens.

Pour les véhicules le choix est nettement plus amusant. Au menu : dix engins des plus classiques, jeep, buggy, formule un ou motocross aux plus fantastiques tels la lunar-rover. Une fiche signalétique détaille les caractéristiques principales de chaque voiture. En jouant sur la qualité des pneus, la taille du réservoir, la carrosserie et le chargement d'armes on modifie l'adhérence sur la glace, la boue ou le bitume, le poids, la vitesse de pointe, les accélérations et la résistance aux chocs qui, eux, ne sont pas paramétrables directement. Un « break » doté de solides protections et d'un réservoir important ne battra pas des records du monde. En toute logique la vitesse est inversement proportionnelle au poids. Les bolides de formule un seront plus sensibles aux accrochages. Suivant vos priorités vous choisirez la « sting ray » pour la rapidité ou au contraire le véhicule lunaire pour son adhérence et sa résistance aux chocs. Il est primordial d'adapter son véhicule au circuit sélectionné. Prendre la « lunar-rover » pour disputer le circuit « killer » est par exemple sans intérêt. A la moindre bosse elle s'essouffle lorsqu'elle ne reste pas bêtement coincée par le plus petit dos-d'âne. L'aventure tourne court immédiatement. Il est en revanche intéressant d'observer et de comparer la tenue de route des deux modèles de motos. Ou d'observer les performances respectives de la buggy et de la motocross placées sur la ligne de départ du circuit de Daytona.

Les amateurs d'autos tamponneuses ou de courses meurtrières apprécieront la possibilité de déposer sur son passage mines sanglantes et flaques d'huile pour les dérapages incontrôlés. Le joystick permet de modifier la vitesse pour prendre son élan ou au contraire de ralentir afin d'amortir les bosses. La qualité du graphisme, des bruitages et la finesse des paramètres font de ce *Racing Destruction* le must de tous les Alain Prost ou Nicky Lauda en puissance.

Rallye 2. Plus modeste mais aussi plus simple, *Rallye deux* ne joue que sur la modification de la piste et de son environnement



Rallye 2

géographique ou météorologique. Le véhicule lui ne change pas. Ce logiciel s'inspire des jeux d'arcade classiques dans son principe de base. Au volant de votre bolide, vous disputez dix étapes successives contre « vous-même ». Pour les gagner, il suffit d'éviter les autres voitures et de garder son cap sans quoi votre énergie décroît rapidement. La voiture réagit avec un certain décalage à vos changements de cap. Comme sur un bateau il faut donc anticiper les virages pour tenir la route. Un truc pour progresser sans mal jusqu'à la dixième étape : se placer en permanence sur le bas-côté droit de la route. Cela abîme la voiture et fait baisser le potentiel d'énergie. Mais on évite alors sans mal tous les concurrents en obtenant des bonus à chaque voiture doublée. C'est sans grand intérêt mais permet de gagner sans effort. Passons sur cette petite erreur de programmation. *Rallye 2* offre la possibilité d'éditer dix étapes, chacune étant composée de vingt portions. Sept types de pistes sont proposés : ensoleillé, désertique, brouillard, littoral, sur pont, nuit et enneigé. Le type est fixé une fois pour toutes par étape. Il n'est malheureusement pas possible de disputer une portion sur pont suivie d'une traversée dans le brouillard. C'est assez logique si l'on considère qu'il y a unité de temps par étape. Les modifications portent donc essentiellement sur la longueur des tronçons de piste, de zéro à cent vingt, et sur leur courbure. La route peut être inclinée vers la droite ou vers la gauche selon un barème qui va de zéro à quatre-vingt-dix-neuf. Aux deux extrêmes des réalisations obtenues : une étape très sinueuse avec des virages secs et courts et une étape « troisième âge », courbure nulle et tronçons maximums. La sélection des différents paramètres se fait aisément et rapidement à l'aide du joystick. *Rallye 2* est simple, facilement manipulable mais offre peu de possibilités.

Un logiciel moyen de gamme comparé à *Racing Destruction Set*.

Flips en kit

Ils revendiquent tous des qualités de souplesse et d'adaptation. Nous en avons sélectionné deux réellement paramétrables : *Pinball Construction Set* et *Macadam Bumper*. A vos joysticks et claviers pour combiner targettes, cibles, bumpers et ressorts multiples en un cocktail détonnant et... rebondissant.

Macadam Bumper. Adapter un flipper à la micro-informatique n'est pas une chose facile. Si ce célèbre jeu de café s'accom- ▶

Macadam Bumper

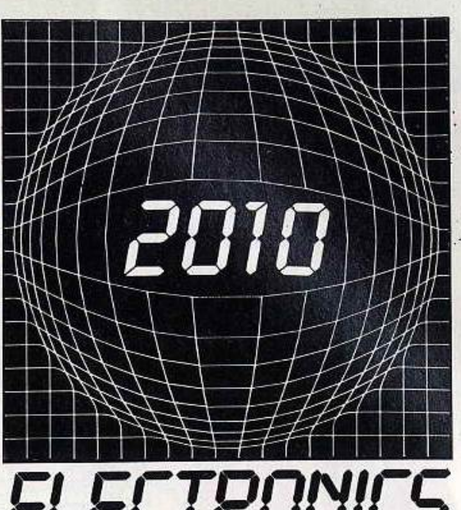


SPECIALISTE CONSOLES DE JEUX

VENTES REPRISES ECHANGES

MATTEL INTELLEVISION

100 **CONSOLE MATTEL** AVEC PERITEL	**450 F**
101 BASE BALL	149 F
102 SOCCER (FOOT)	149 F
103 BOWLING	149 F
104 GOLF	149 F
105 TENNIS	149 F
106 HOCKEY	149 F
107 BOXE	149 F
108 BASKET	149 F
109 SHARP SHOT (TIREUR D'ELITE)	149 F
110 MAZE A TRON	149 F
111 DEADLY DISC	149 F
112 BURGER TIME	149 F
113 LOCK N'CHASE	149 F
114 FROG BOG	149 F
115 NIGHT STALKER	149 F
116 SNAFU	149 F
117 SHARK SHARK	149 F
118 UTOPIA	149 F
119 LADY BUG	149 F
120 MOUSE TRAP	149 F
121 CARNIVAL	149 F
122 ZAXXON	149 F
123 PITFALL	149 F
124 STAMPEDE	149 F
125 WHORM WOMPER	149 F
126 HAPPY TRAILS	149 F
127 TRIPLE ACTION	149 F
128 ASTROMASH	149 F
129 VECTRON	149 F
130 SPACE HAWK	149 F
131 STAR STRIKE	149 F
132 SPACE BATTLE	149 F
133 SEA BATTLE	149 F
134 SUB HUNT	149 F
135 REVERSI	149 F
136 ROULETTE	149 F
137 BLACK JACK POKER	149 F
138 HORSE RACING	149 F
139 BACKGAMMON	149 F
140 SWORD & SERPENTS	199 F
141 DRACULA	199 F
142 WHITE WATER	199 F
143 NOVA BLAST	199 F
144 TURBO	199 F
145 PINBALL	249 F
146 MOTO CROSS	249 F
147 BUMP N'JUMP	249 F
148 MASTER OF UNIVERS	249 F
149 TRESOR OF TARMIN	249 F
150 CENTIPEDE	249 F



ELECTRONICS

71, rue du Cherche-Midi 75006 Paris
tél. 45.49.14.50

CBS COLECOVISION

SUPER PROMO 200 **CONSOLE CBS + 1 JEU**	**590 F**
201 POIGNEE DE REMPLACEMENT (QUICK SHOT III)	190 F
202 ADAPTATEUR ANTENNE	190 F
203 ADAPTATEUR MULTI K7	250 F
204 **ROLLER CONTROLLER + 3 K7**	**399 F**
SPECIAL IMPORT USA 205 **TIME PILOT**	**390 F**
206 **FOOT BALL AMERICAIN** *NOUVEAUTE POUR SUPER CONTROLLER*	**390 F**
207 SPACE PANIC	99 F
208 OMEGA RACE	99 F
209 FROGGER	149 F
210 GORF	149 F
211 VENTURE	149 F
212 LOOPING	149 F
213 SPACE FURY	149 F
214 LADY BUG	149 F
215 MOUSE TRAP	149 F
216 NOVA BLAST	149 F
217 SCHTROUMPF	149 F
218 PEPPER II	149 F
219 CARNIVAL	149 F
220 VICTORY (POUR ROLLER)	149 F
221 MR DO	199 F
222 COSMIC ADVENGER	199 F
223 THATRE SCHTROUMPF	199 F
224 EVOLUTION	199 F
225 TRESHOLD	199 F
226 OIL'S WELL	199 F
227 BC'S QUEST	199 F
228 DONKEY KONG JR	199 F
229 BURGER TIME	199 F
230 ROCK N'ROPE	199 F
231 DESTRUCTOR (POUR TURBO)	199 F
232 PITFALL	199 F
233 JUMPAN JR	249 F
234 GATEWAY TO APSHAI	249 F
235 WAR GAMES	249 F
236 DUKE OF HAZZARD (POUR TURBO)	249 F
237 FRONT LINE (POUR SUPER CONTROLLER)	249 F
238 ANTARTIC ADVENTURE	249 F
239 BUMP N'JUMP	249 F
240 PATOUFS	249 F
241 STAR TRECK	249 F

ATARI VCS 2600

300 **CONSOLE ATARI VCS 2600 AVEC 5 JEUX:** CENTIPEDE CARNIVAL DONKEY KONG GORF WIZARD	**990 F**
SPECIAL IMPORT U.S.A. NOUVEAUTES 301 ROCK N'ROPE	149 F
302 FRONT LINE	149 F
303 SOLAR FOX	99 F
304 WIZARD OF WAR	99 F
305 GORF	99 F
306 MR DO	99 F
307 CARNIVAL	99 F
308 VENTURE	99 F
309 BLUE PRINT	99 F
310 DONKEY KONG	99 F
311 KEYSTONE KAPERS	99 F
312 KABOOM	99 F
313 POOYAN	99 F
314 PITFALL II	199 F
315 BEAMRIDER	199 F
316 LASER GATES	199 F
317 SPACE SHUTTLE	199 F
318 PRESSURE COOKER	199 F
319 DECATHLON	249 F
320 RIVER RAID	249 F
321 HERO	249 F
322 ENDURO	249 F
323 GHOST BUSTER (NOUVEAU)	249 F

Magasin ouvert du lundi au samedi sans interruption de 9 h 30 à 19 h 30 Métro St Placide ou Sèvres Babylone

BON DE COMMANDE

à retourner après l'avoir rempli à :

2010 ELECTRONICS • 71, RUE DU CHERCHE-MIDI • 75006 PARIS Crédit CREG T28

Indiquez le n° de votre choix ci-dessous ainsi que les prix correspondants :

N° .... F N° .... F
N° .... F N° .... F
N° .... F N° .... F
N° .... F Frais de port .... 20 F
N° .... F machine + 50 F
N° .... F TOTAL .... F

NOM ....
PRENOM ....
ADRESSE ....
....
CODE POSTAL ....
VILLE ....
TYPE DE CONSOLE ....

Ci-joint mon règlement par chèque ☐ ou mandat ☐ à l'ordre de 2010 ELECTRONICS.

Boderma

Les maniaques de la difficulté peuvent s'en donner à cœur joie

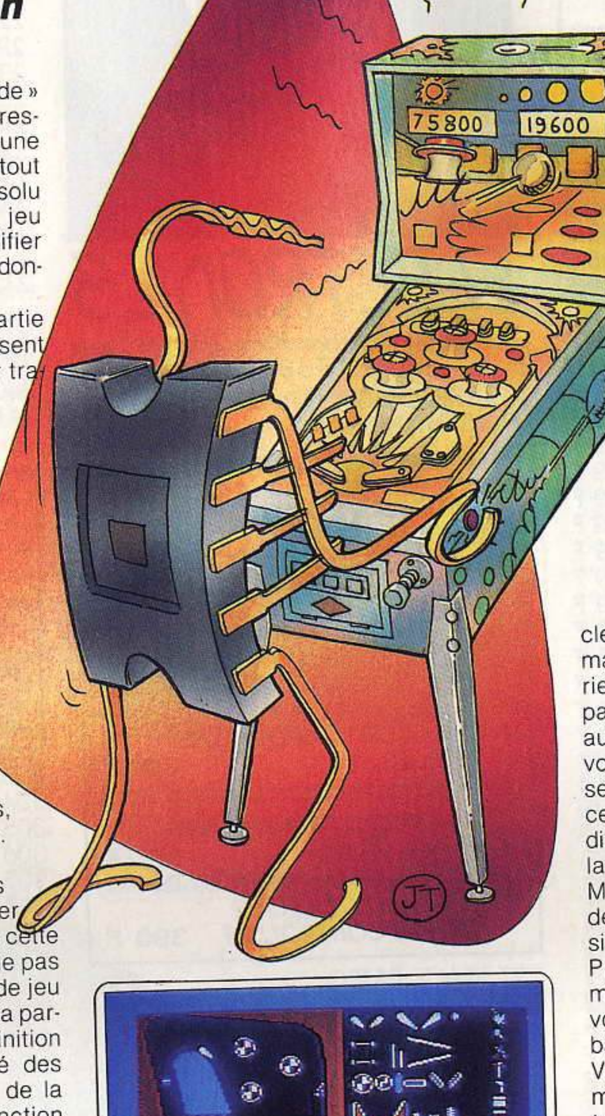
mode fort bien de l'ambiance « chaude » des salles de jeu, les programmes correspondants souffrent bien souvent d'une navrante platitude. *Macadam Bumper* (tout comme *Pinball Construction Set*) a résolu ce problème. Plus qu'un simple jeu d'arcade, ce flipper vous invite à modifier et reconstruire sans arrêt les formes et données de jeu.

Un tableau asymétrique occupe la partie droite de l'écran. A gauche, apparaissent les divers éléments de base du flipper traditionnel. Si la version de base est déjà fort intéressante, il est vraiment agréable de pouvoir, au fur et à mesure du jeu, adapter l'ensemble à vos goûts personnels. Première modification, la forme du tableau. La bordure du flipper et le couloir de lancement peuvent prendre, par le maniement du joystick, des asymétries plus qu'étonnantes. Prenez garde à ne pas créer de cuvettes ou recoins qui bloqueraient votre balle. Deuxième manœuvre, positionnez judicieusement les divers éléments de votre tableau. Une douzaine de bumpers, targettes, cibles ou flips sont ainsi disponibles. Pour imaginer alors les trajectoires farfelues de vos balles futures, vous pouvez, à chaque modification, tester la nouvelle composition. Si l'intérêt de cette composition est évident, il s'agit de ne pas encombrer outre mesure le tableau de jeu au risque d'enlever toute stratégie à la partie. Le dernier critère de redéfinition concerne votre balle. Si l'élasticité des bumpers est modulable, la vitesse de la balle reste de même à définir. La fonction « stroboscope » enrichira de même la partie en provoquant un clignotement de la balle plus ou moins accentué.

Du côté des scores et bonus, le nombre des points gagnés est réglable pour chaque targette ainsi que la sensibilité du tilt et le taux d'obtention de l'extraball.

Devant tant de modifications, il sera difficile au début de contrôler le maniement et le positionnement des divers éléments. Tout se passe au clavier. La lettre « D » efface le tableau. Puis il vous faut déplacer le curseur de sélection et taper, sur l'ordinateur, la touche qui correspond à la cible ou à la targette à placer.

Si vous désirez contrôler, la partie à l'aide du clavier, vous avez la possibilité de choisir vos propres touches opérationnelles (les gauchers apprécieront...). Vos compositions seront finalement stockées sur cassettes et feront de *Macadam Bumper* un flipper dont on ne se lasse jamais ! Ce programme, disponible en version *Oric*, *Spectrum* et *Amstrad*, offre davantage de possibilités pour la dernière machine précitée.



Pinball Construction Set

Pinball Construction Set. Créé en 1983, ce programme reste encore aujourd'hui un best du genre. Tout comme *Macadam Bumper*, ce flipper redéfinissable offre une kyrielle de possibilités de jeu. Plus qu'un simple jeu d'arcade, il laisse à son acquéreur la possibilité de toujours innover et associe l'action, la recherche et la création. Le tableau principal fait apparaître un écran partagé en deux fenêtres. Sur la gauche, le flipper, à proprement parler, est encore vierge de tous éléments. Ces derniers sont représentés sur la droite : on y remarque les bumpers, les fiches diverses, les targettes et flips classiques. A l'extrême droite du tableau, treize symboles constituent le menu général de création. La première manœuvre consiste à définir le cadre du flipper, sa forme et sa symétrie. Une quinzaine de points d'angle mobiles permettent de modifier la la structure du tableau de façon multiple. Forme classique, allongée, étoilée ou cloisonnée, le programme laisse au créateur le soin de personnaliser son jeu de façon attrayante. La couleur est de même au rendez-vous : un bon coup de pinceau et voilà votre tableau rose, vert, jaune... Les maniaques de la difficulté peuvent aussi rendre le cadre invisible... Il faut maintenant « remplir » votre flipper. La mise en place des différents éléments s'exécute selon les manœuvres d'un programme classique de création graphique. Le curseur dessine les segments, « boîtes » ou cercles, les ciseaux corrigent vos erreurs et le marteau place les repères des figures intérieures. La disposition des flips est gérée par une fonction indépendante. Notons aussi la présence d'une loupe qui affine votre travail et permet notamment d'apposer votre signature à l'écran ! La qualité de ces fonctions graphiques autorise toutes les dispositions, tant au niveau du jeu que pour la beauté finale de l'ensemble.

Malgré tout cela, la taille réduite du tableau de jeu (un demi écran) réclame une précision et une « finesse » de tracé exemplaires. Prenez garde de ne pas encombrer outre mesure votre flipper ou de provoquer des voies sans issues dans lesquelles votre balle se bloquerait.

Vous voici fin prêt à mettre en jeu votre première boule. L'option « World » gère les quatre critères suivants : rapidité de la balle, élasticité des rebonds, force de pesanteur et force de renvoi des bumpers. Ces paramètres vous procurent, à leur niveau moyen, un jeu classique. Réduisez la pesanteur et augmentez l'élasticité : votre balle devient folle, rebondit à une vitesse prodigieuse pour ensuite « planer » littéralement lors de sa descente vers les flips... Le jeu atteint, par ces diverses modifications, les sommets de l'humour et de la difficulté !

En ce qui concerne les scores et bonus, les conditions d'obtention des points sont également redéfinissables. Six centrales sont à votre disposition. A vous de relier chacune d'elles à l'élément voulu après avoir fixé le taux de bonus qui lui est accordé. Sept timbres musicaux donnent au jeu un univers sonore attrayant. Toutes ces modifications sont représentées, à l'écran, par un véritable schéma de câblage électrique. Vous déplacez les fils, débranchez telle ou telle centrale pour la reconnecter ailleurs et y brancher le timbre voulu.

Il arrivera bien un moment où vous serez ▸

GREENSOFT : DES JEUX ET DU SOFT A PRIX CLUB

code	titre		prix
M450	**ATOMIUM**	T07	99 FF
M476	**ECHO**	T07	99 FF
M590	**SURVIVOR**	T07	99 FF
M525	**LOGICOD**	T07	99 FF
M489	**GEMINI**	T07	99 FF
W489	**GEMINI**	M05	99 FF
M451	**MOTUS**	T07	99 FF
W451	**MOTUS**	M05	99 FF
M471	**CRYPTO**	T07	99 FF
M607	**TRIDI 444**	T07	99 FF
W607	**TRIDI 444**	M05	99 FF
M602	**TRAP**	T07	99 FF
W602	**TRAP**	M05	99 FF
M477	**MELODIA**	T07	99 FF
W477	**MELODIA**	M05	99 FF
M490	**MELIMEMOT**	T07	99 FF
W490	**MELIMEMOT**	M05	99 FF
M885	**FOOTBALL**	T07-70	175 FF
M575	**MANDRAGORE**	T07-70	250 FF
W575	**MANDRAGORE**	M05	250 FF



PROMO FÊTES

(valable jusqu'au 31 janvier 1986)

LES PACKS

✱ TRAP T07
MELODIA T07
MOTUS T07
code : M887
prix : 275 FF

✱ TRAP M05
MELADIA M05
TRIDI 444 M05
code : W884
prix : 275 FF

✱ TRAP T07
ATOMIUM T07
SURVIVOR T07
MELODIA T07
MELIMEMOT T07
code : M886
prix : 395 FF

COMMODORE (PROMO 1)

DALLAS D
O'RILLEY D
EVOLUTION D
BRUCE LEE D
code : 783 I
prix : 510 FF

COMMODORE (PROMO 2)

GROG'S REVENGE K7
G. DE SECESSION K7
HUSTLER K7
OIL'S WELL C
code : 787 H
prix : 420 FF

CBS

BC'S QUEST C
EVOLUTION C
OIL'S WELL C
THRESHOLD C
code : 790 B
prix : 420 FF

MACINTOSH

FROGGER D
GROUND ZERO D
ULTIMA II D
code : 788 P
prix : 1 030 FF

ATARI

EVOLUTION D
FROGGER D
DALLAS D
O'RILLEY D
code : 789 E
prix : 510 FF

SPECTRUM

BALOONING K7
BRUCE LEE K7
HUSTLER K7
SPECIAL AGENT K7
G. DE SECESSION K7
code : 785 0
prix : 420 FF



PROMO ouverte aux membres et non-membres. Les membres bénéficient de la remise de 10 %.Les avantages du Club Green Soft : des tarifs préférentiels (-10 % sur tous les logiciels), des promotions pouvant atteindre - 20 et - 30 %, des cadeaux de bienvenue et bien d'autres que vous pouvez découvrir en écrivant ou en téléphonant au Club. En échange de ces avantages, vous vous engagez simplement à commander un logiciel chaque trimestre pendant un an.Pour profiter dès à présent des avantages du Club, joignez à votre commande le bulletin d'adhésion ci-dessous. Vous pouvez aussi commander sans adhérer au Club, mais vous ne bénéficiez pas de ses avantages.

BULLETIN D'ADHESION AU CLUB

A renvoyer à GreenSoft BP 143 - MC 98003 Monaco Cedex.

Je désire m'inscrire au Club Green Soft et bénéficier ainsi de tous les avantages réservés à ses membres. Je m'engage à choisir dans le catalogue GreenSoft et à commander au moins un logiciel de jeux par trimestre pendant un an. Dans le cas où je n'aurais pas effectué mon choix avant le dernier jour de chaque trimestre, j'accepte de recevoir contre remboursement la «Sélection du trimestre», adaptée à mon ordinateur ou ma console. J'ai bien noté que mon adhésion n'est valable que si elle est accompagnée d'une commande. A l'expiration du délai d'un an, si je suis satisfait des services du Club GreenSoft, j'accepte que mon adhésion soit renouvelée d'année en année, à chaque date anniversaire. Si je ne souhaite pas la renouveler, je vous préviendrai par simple lettre avant la fin de mon adhésion.

A remplir en caractère d'imprimerie. Date ______

Nom ______ Prénom ______

Né le ______ Adresse ______

Code postal ______ Ville ou localité ______

Marque et type de l'ordinateur ou de la console ______

Titre(s) et référence(s) choisi(s) ______

Pour les mineurs signature des parents. Attention, une signature imitée ou falsifiée peut entraîner des poursuites pénales (art. 150 et suivants du Code Pénal).
SIGNATURE OBLIGATOIRE
précédée de la mention manuscrite «lu et approuvé»

Un zeste de chausse-trappes saupoudrez de pièges et consommez

enfin satisfait de votre travail. La sauvegarde sur disquette, accessible au menu général, vous permettra alors de stocker en mémoire toutes vos créations. *Pinball Construction Set* répond à tous les critères d'un bon flipper. Si la composition du tableau est relativement complexe, le maniement des diverses fonctions reste d'une précision agréable. L'animation graphique du jeu est excellente tant au niveau du mouvement que de la nervosité des flips. Bref, un flipper dont on ne se lassera pas de sitôt !

Paramètres, en option

Certains jeux d'action offrent la possibilité de créer ses propres salles. A la différence des logiciels précédents, largement paramétrables, l'option « éditeur » se limite ici à quelques éléments. La reconfiguration n'est qu'accessoire au jeu principal, mais n'en demeure pas moins un « plus » pour le joueur imaginatif. La liste n'est pas exhaustive.

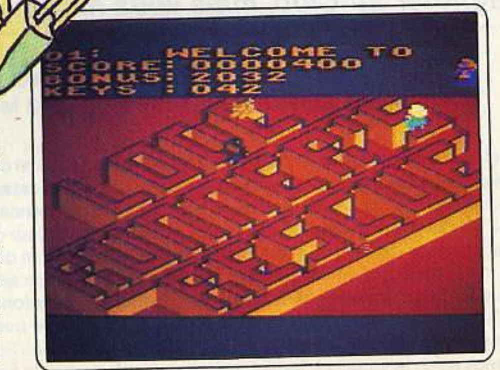
Lode Runner. L'empire Bungeling écrase le peuple de dîmes, gabelles et taxes diverses. *Lode Runner*, Robin des bois galactique, s'est donné pour mission la reconquête du butin. Est-il encore besoin de présenter ce petit coureur de fond ? Inlassablement à la recherche des coffrets d'or, poursuivi sans répit par les gardes de l'empire, Lode Runner parcourt sans trêve échelles et cordes raides. Grâce à son pistolet laser il peut neutraliser momentanément ses adversaires en creusant des pièges espiègles. Creuser lui permet aussi parfois d'accéder à un coffret bien protégé ou d'échapper de justesse aux gardes.
Les trous se referment d'eux-mêmes peu de temps après. Ces aventures sont sans fin. Enfin presque, le jeu compte plus de cent cinquante salles sans compter vos propres réalisations. Chaque tableau a son truc pour passer à l'épreuve suivante. La somme de ces « coups de pouce » a été réunie dans le « championship lode runner hint book ». Simple mais amusant, *Lode Runner* a entraîné des milliers de passionnés dans son sillage. La possibilité de créer ses propres salles n'a pas été étrangère à ce succès. Cette création se fait au clavier à partir des huit éléments de base : trappes, portes, échelles, sol meuble (que l'on peut creuser), sol dur (inattaquable), corde raide, coffrets précieux et blancs. Combinables à l'infini pour générer les salles les plus complexes.
Une deuxième version de *Lode Runner* a d'ailleurs été réalisée à partir des créations de dix champions. Ce « championship » *Lode Runner* ne comporte aucune option création. Le graphisme est identique. L'éditeur a trouvé le filon, ou comment rentabiliser son logiciel à moindres frais et à moindres risques. Seul intérêt de cette version : sa difficulté qui n'amusera que les mordus du genre. De plus le graphisme accuse un sacré coup de vieux par rapport aux nouveautés 85.

Lode Runner Rescue

Lode Runner

Lode Runner Rescue. La troisième version est, elle, beaucoup plus intéressante. En fait elle s'éloigne singulièrement des deux autres. Le graphisme, entièrement nouveau, est en relief. Pour la petite histoire, le héros a finalement succombé aux pièges des gardes Bungeling. Sa fille, Alexandra, n'écoutant que son courage part à sa recherche à travers un labyrinthe comprenant plus de quarante salles. Infatigable moissonneuse, elle récolte le maximum de clés sur son passage. Clés qui ouvriront finalement les portes de la geôle de Lode Runner. Pour cela elle dispose de quatre vies. Plus agile que son père, elle peut nager et sauter par-dessus les gardes. Petites innovations : les champignons et le chat magique. Une vie supplémentaire vous est accordée si vous réussissez à attraper cet insaisissable animal. A chaque fois qu'Alexandra mange un champignon elle grandit miraculeusement. Elle peut alors enjamber deux cubes et sauter du haut de trois cubes sans dommages. En cas de pépin n'hésitez pas à plonger, les gardes ne savent pas nager. La création de nouvelles salles est d'une simplicité enfantine. Répartissez harmonieusement les carrés d'eau et de terrain.
Saupoudrez généreusement de clés et de champignons. Ajoutez un zeste de relief. Deux trois pincées de sens uniques qui obligent les gardes à emprunter la direction voulue. Remuez le tout et consommer sans modération. Rapide et amusant, *Lode Runner Rescue* apporte une nouvelle dimension à la série des « collecteurs ».

Lode Runner Rescue



ET PLUS RIEN NE SERA COMME AVANT.



CRAFTON & XUNK

REMI HERBULOT
Graphismes : Michel RHO
Musique : Jean-Louis VALERO

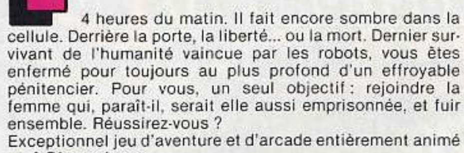
Disponible

2912. La guerre menace la Terre. Sur toutes les colonies spatiales, c'est l'angoisse : si l'ordinateur central de contrôle galactique est détruit, toute vie s'éteindra sur les planètes non autonomes. Pour Crafton, androïde spécialiste des missions dangereuses, et XUNK, son fidèle podocéphale, il s'agit d'investir le centre de recherche qui garde l'ordinateur et d'éviter la catastrophe.
La richesse du jeu (énigmes à résoudre, objets à découvrir, adversaires multiples et inattendus), la qualité graphique et l'exceptionnelle rapidité de l'animation en 3 D vous feront passer de fabuleux moments.



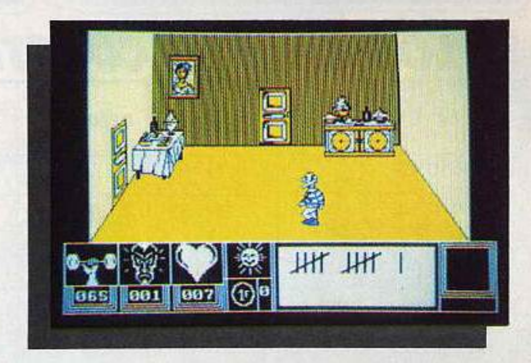
PATRICK DUBLANCHET
Graphismes : Catherine VAGNON
Musique : ULRICH

Disponible



4 heures du matin. Il fait encore sombre dans la cellule. Derrière la porte, la liberté... ou la mort. Dernier survivant de l'humanité vaincue par les robots, vous êtes enfermé pour toujours au plus profond d'un effroyable pénitencier. Pour vous, un seul objectif : rejoindre la femme qui, paraît-il, serait elle aussi emprisonnée, et fuir ensemble. Réussirez-vous ?
Exceptionnel jeu d'aventure et d'arcade entièrement animé en 3 Dimensions.







JEAN-PIERRE LE CLEZIO
Scénario : R. HUMPHEAU
Graphismes : M. RHO
Musique : Marc OLIVIER

Disponible prochainement

Quelque part sur la terre, un nouveau virus frappe les populations. Haut responsable de la santé mondiale, vous devez enrayer l'épidémie par des mesures adéquates : cordon sanitaire, information, mise au point d'un anti-virus. Dans votre centre de recherche, vous disposez d'un tableau de contrôle planétaire qui vous met en relation avec les pays atteints, d'un ordinateur pour guider vos décisions, et d'un microscope pour des séances d'arcades au cours desquelles vous lutterez contre le virus. Parviendrez-vous à endiguer le fléau et à sauver l'humanité ?





LOGICIELS POUR AMSTRAD EN VENTE PARTOUT

Cassette ou Disquette



ERE INFORMATIQUE
UNE ERE D'AVANCE

27 rue de Léningrad 75008 Paris - 43.87.27.27
Télex EREINFO 650134F

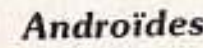
Modifiez, compliquez vos logiciels à l'envie : pour varier les plaisirs

Androides. Copie conforme de *Lode Runner.* Le succès attire toujours les imitations. Poursuivi par les méchants robots vous cherchez à récolter un maximum de colis répartis sur dix tableaux. Rien de bien nouveau. Le graphisme est moins bon que celui de *Lode Runner* mais correct pour les *Thomson*. L'animation est identique. L'option éditeur est simple d'utilisation. Colis, cordes, briques et échelles s'agencent à l'envie. Que dire de plus ? *Androides = Lode Runner* sur *Thomson*.

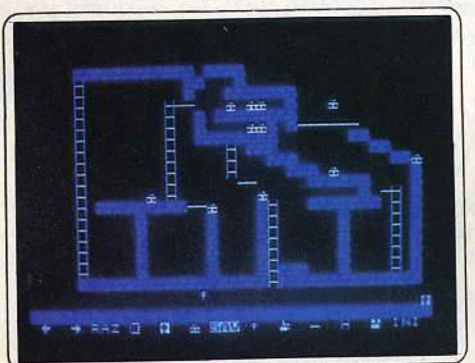
Fox. Le petit hélicoptère affamé de champignons géants se débat à travers les murs de lianes d'une jungle envahissante. Les araignées venimeuses, les fleurs rouges carnivores et les tirs de barrages guettent la moindre inattention. Vous disposez de cinq vies et de six munitions à chaque fois. Celles-ci peuvent vous servir aussi bien à anéantir les araignées qu'à frayer votre chemin à travers la forêt. Rigolo et bougrement difficile, *Fox* est un bon jeu d'action classique. Pour varier les plaisirs, une fois les seize salles parcourues en long et en large, vous pouvez jongler avec les lianes, tirs de barrages, hélicoptères ennemis, araignées et champignons. La fréquence de tir peut prendre une valeur comprise entre 1 et 500. Le stock de murs de lianes et de fleurs rouges est illimité. La création est facile et rapide. Un logiciel recommandé aux fanas du joystick.

Lombrix. Dans ce logiciel, vous incarnez un sympathique lombric, doté d'un appétit dévorant. Guidez-le pour lui faire engloutir toutes les pastilles du labyrinthe, et cela sans jamais le faire rencontrer son corps de plus en plus long. Pour compliquer le tout, vous ne disposez que d'un temps limité. Votre parcours comporte un total de trente-six tableaux différents. Mais il est possible de redéfinir chacun d'eux grâce au programme éditeur fourni sur l'autre face de la cassette. Contrôlez le déplacement du curseur à l'aide des touches-flèches. Puis remplissez l'écran vide à l'aide de symboles graphiques prédéfinis, représentant les murs, les obstacles, la nourriture et les pilules de ralentissement. Il est ensuite possible de modifier la couleur des différents éléments de l'écran. Une fois votre composition terminée, il ne vous reste plus qu'à indiquer au programme la valeur de chaque pastille (qui conditionne l'allongement du ver), puis essayer et sauvegarder par la suite. Un jeu simple mais amusant.

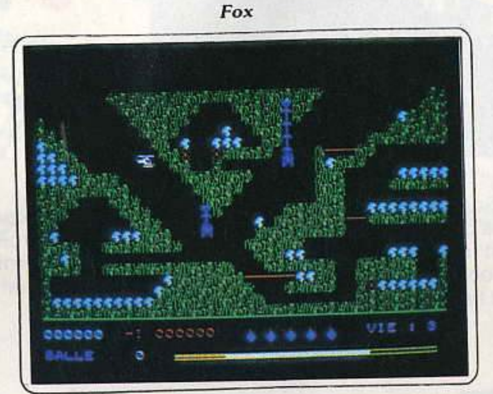
Olivier Hautefeuille,
Jacques Harbon,
Nathalie Meistermann



Androïdes



Fox



Lombrix



15 LOGICIELS DE CONSTRUCTIONS SETS AU TILTOSCOPE

LOGICIELS	MARQUE	ORDINATEUR	SUPPORT	TYPE	SOPHISTI-CATION	MANIABI-LITÉ	RÉSULTAT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	INTÉRÊT
ANDROIDES	Infogrames	MO5, TO7, TO70	K7	Jeu d'échelle	**	****	**	**	**	**	***
ADVENTURE CONSTRUCTION SET	Electronic Arts	C 64	Disquette	Jeu de rôle	*****	*****	*****	****	**	***	*****
ADVENTURE WRITER	Codewriter	C 64, Atari 800	Disquette	Aventure	****	***	****	–	–	–	****
CHIPWITS	Epyx	C 64	Disquette	Programmation de robots	*****	**	**	***	***	***	****
FOX	Cadre	TO7, TO70, MO5	K7	Action	***	****	**	***	***	***	***
LODE RUNNER	Broderbund	Atari, MSX	Disquette	Jeu d'échelle	**	****	**	**	**	**	***
LODE RUNNER RESCUE	Synapse	Atari, C 64	Disquette	Action	***	*****	****	****	****	***	****
LOMBRIX	Ere Informatique	Spectrum	K7	Action	***	******	***	***	**	***	***
MACADAM BUMPER	Ere Informatique	C 64	Disquette	Flipper redéfinissable	*****	****	*****	*****	*****	****	******
MAIL ORDER MONSTERS	Ariolasoft	C 64	Cassette	Arcade (créat. de pers.)	***	****	****	***	***	***	****
PINBALL CONSTRUCTION SET	Electronic Arts	C 64	Disquette	Flipper redéfinissable	*****	*****	*****	*****	*****	*****	******
THE QUILL, PATCH, THE ILLUSTRATOR	Gilsoft	Spectrum	K7	Aventure	******	****	******	*****		****	******
RACING DESTRUCTION SET	Electronic Arts	C 64	K7 et Disquette	Rallye automobile	*****	*****	*****	****	****	*****	*****
RALLYE 2	Loriciels	Amstrad	K7	Rallye automobile	***	*****	***	****	***	***	***
WIZARD	Ariolasoft	C 64	Disquette	Arcade (créat.de tabl.)	****	****	****	****	****	***	*****

Foncez dans l'Aventure

NOUVEAU







MUSIQUE :
UN ROCK D'ENFER

COKTEL VISION

UNE MUSIQUE D'ENFER : GALERE EN ROCK MAJEUR

THOMSON M05 T07-70
AMSTRAD K7 ou DISQUETTE

K7 _ _ _ _ _ _ _ 180 F *

Disquette _ _ _ _ _ 250 F *

* Prix maximum conseillé

La nuit tombe. Soudain, un bruit... Des ombres se faufilent...
Quelle angoisse.
C'est au milieu des ruines et des épaves que se déroule votre nouvelle Aventure... Nombreux sont les zonards qui hantent la ville détruite et ses souterrains. Tina la Punk et le loubard ne sont pas les seuls habitants de ces lieux hostiles. Bonjour l'ambiance...
Pour arracher Sapho aux griffes de Thaar, jetez-vous dans l'Aventure sans vous retourner.
Et... KEEP COOL.



COKTEL VISION
25, rue Michelet 92100 Boulogne Tél. : (1) 46.04.70.85

Je désire recevoir le catalogue COKTEL VISION.

Prénom _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ Nom _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

Adresse _

Code postal _ _ _ _ _ _ _ _ Ville _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

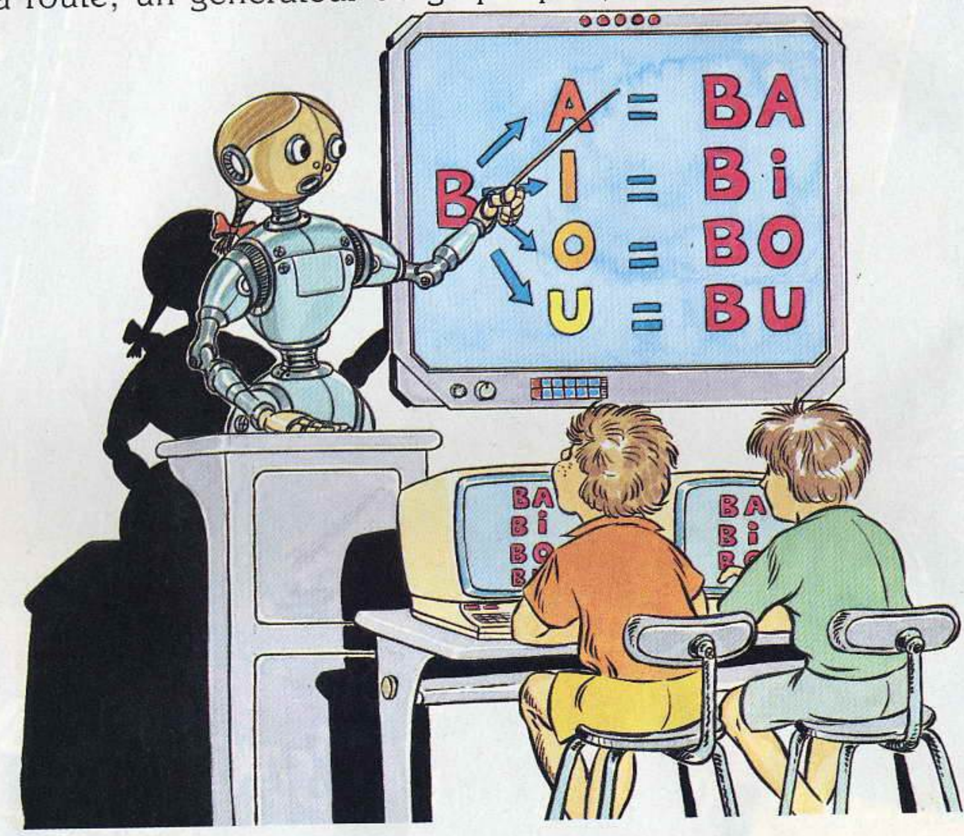
Joindre 2 timbres à 2,20 F pour frais d'envoi

KID'S SCHOOL

T'ar'ta gueule à la récré!

Encore trop de mentions passables ce mois-ci. L'éclectisme est de rigueur, mais la qualité reste souvent en berne. A côté des sempiternels logiciels de maths ou de français, un code de la route, un générateur de graphiques, un cours d'anglais.



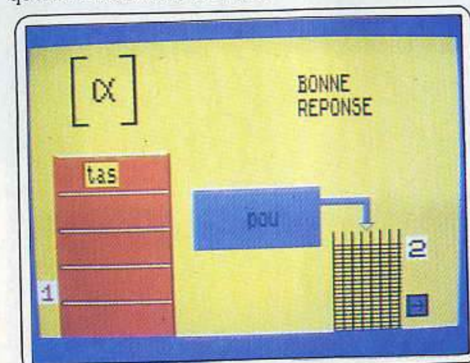


FEU VERT

A mi-chemin entre la prévention routière et l'apprentissage du code de la route, ce logiciel vous invite à conduire un véhicule en pleine agglomération. Pour rallier les quatre parkings bleus, lancez votre voiture dans la circulation. La main sur le joystick ou le clavier, il vous faut dès lors respecter les quelques lois fondamentales qui gèrent le jeu : un feu grillé coûte 666 points et si vous écrasez un passant ou heurtez un mur, vous serez bon pour un retrait de permis (temporaire...). Les autres véhicules qui encombrent la route sont d'un sans-gêne inavouable et la priorité à droite reste sujette à caution.
L'animation, fort lente, rend accessible aux tout jeunes cette promenade automobile. Le graphisme est suffisamment clair pour ne pas prêter à confusion et le maniement des véhicules permet de freiner en cas de danger. Pour les casse-cou, sachez que la marche arrière n'est nullement sanctionnée et que la priorité revient toujours aux plus audacieux. (Cassette Agri Nathan pour *TO 7* et *MO 5*).

VOCABULAIRE ET ORTHOGRAPHE
10-14 ans

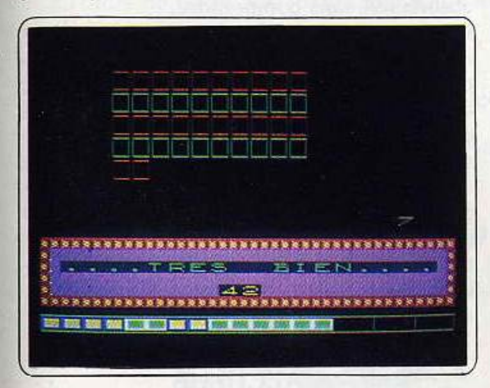
Réjouissez-vous : encore un logiciel de perfectionnement de notre douce langue natale. Faites-le maintenant car ce n'est certainement pas la pratique qui vous égayera. Bon, on n'est pas là pour rigoler mais pour apprendre. Et visiblement dans cette série d'éducatifs les deux choses sont incompatibles. Deux programmes et deux cassettes sont livrés avec la notice. Dans le premier, à demi-mot, il s'agit de compléter deux séries de trois termes qui possèdent la même racine. Exemple de résultat obtenu : journal, journée et journalier. Cette gymnastique étymologique propose quatre niveaux de difficulté. Suivant le niveau



il faut trouver les deux, trois, quatre ou cinq lettres manquantes. Au départ, selon votre humeur, vous vous accorderez deux, quatre, six, huit chances qui jouent le rôle de jokers. Des possibilités d'adaptation sont offertes : choix des données ou faculté d'entrer ses propres données pour cibler le programme. Il prendra une tournure d'analyse étymologique ou morphologique. Le deuxième programme, *A.P.I.* est une initiation à l'alphabet phonétique international. Le programme se déroule en synchronisation avec une bande son qui décrit les principes de l'alphabet phonétique. A chaque « phonème » correspond un exercice d'application. Clairs, explicatifs et fouillés ces deux programmes ont un bon contenu éducatif. Des exercices écrits viennent compléter le manuel. Aucune once d'humour ni d'esprit ludique, malheureusement. (Cassette Vifi Nathan pour *TO 7/70* et *MO 5*).

NUMÉRATION

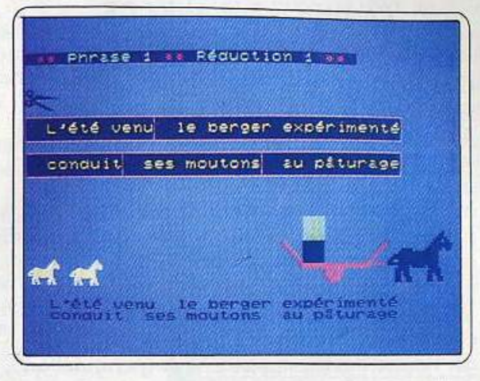
Du C.P. au cours moyen, voici un programme de numération basé sur l'achat et la vente des jouets. Le menu général fait apparaître trois niveaux de difficulté selon les nombres traités : niveau I pour les nombres de zéro à quarante, niveau II de trente à cent et enfin de cent à mille pour le niveau maximum. La partie se déroule en trois phases consécutives. En premier lieu c'est la reconnaissance des chiffres et la présentation du calcul décimal. Chaque unité est figurée par un petit carré, la dizaine groupée en une ligne et la centaine schématisée par un bloc de dix cases sur dix. L'enfant doit faire le total des carrés inscrits à l'écran, puis taper son résultat en un temps limité.



La deuxième partie du jeu consiste à acheter des jouets divers dont les prix varient selon le niveau retenu. Pour payer l'objet, il suffit de choisir judicieusement les pièces et billets à l'aide du crayon optique. Seule la réponse la plus simple est acceptée, ce qui oblige l'enfant à fractionner la somme de façon logique. La vente de jouets fait appel aux mêmes facultés. Il faut maintenant rendre la monnaie ce qui pose alors le problème de la soustraction. L'ensemble du jeu est traité de façon claire et précise. Chaque étape est suivie d'un texte explicatif très complet. (Cassette Play Jeu Informatique pour *TO 7* et *MO 5*).

GRAMMAIRE ET VOCABULAIRE
9-13 ans

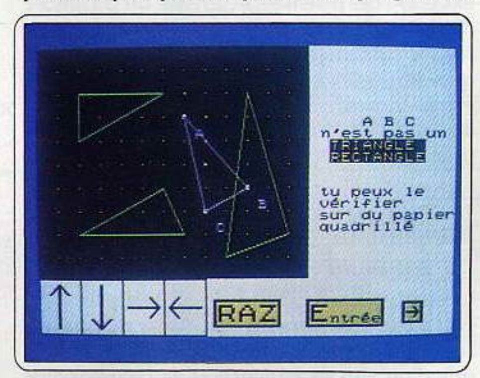
Graphisme animalier pour ces deux programmes qui proposent une analyse de la construction des phrases et une recherche de vocabulaire. « La phrase et ses constituants » débute par une « contraction ». Il s'agit de réduire l'énoncé à son plus strict minimum sans en changer le sens. « Sylvie d'humeur joyeuse dévorait goulûment un paquet de biscuits au chocolat » devient « Sylvie dévorait un paquet de biscuits ». Une fois la phrase réduite il faut déterminer le sujet, le verbe et l'objet (complément d'objet direct) s'il y a lieu. Enfin un exercice de substitution vient clore « la phrase et ses constituants ». Le téléphone sonne mais pas l'écureuil.
Pour varier les plaisirs, le professeur ou l'élève, consciencieux pourront renouveler les textes. La « chenille savante » est une variante du « pendu ». Le support ludique est un classique des jeux d'arcade : un serpent glouton qui se



mord la queue tout en évitant les obstacles. En l'espèce, il poursuit, dans l'ordre, les lettres du mot recherché. La définition est donnée en bas de l'écran. Là encore il est possible d'adapter le programme à ses désiderata en modifiant les paramètres. Un jeu éducatif qui est éducatif, pas plus. Jusqu'à onze ans. Très bon manuel d'accompagnement. (Cassette Vifi Nathan pour *TO 7/70* et *MO 5*).

GÉOMÉTRIE 8-12 ans

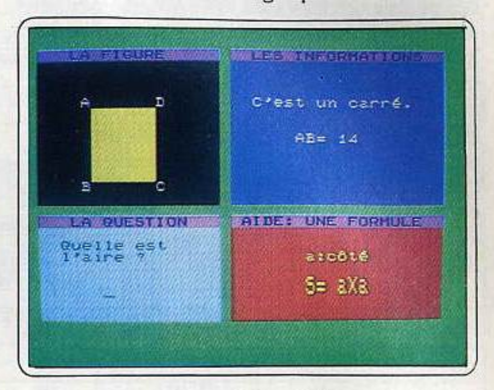
Quatre programmes au menu pour ce logiciel d'aspect austère qui réserve quelques bonnes surprises. En entrée, la maison Vifi Nathan vous propose les droites. On embrasse alors la géométrie euclidienne à bras le corps. Il n'existe qu'une seule droite passant par un point C et qui soit parallèle à une droite ne passant pas par ce point. Ce programme



« épuise » le sujet en abordant graphiquement les points, les droites parallèles et les perpendiculaires. En plat de résistance vous lutterez contre les erreurs de parallaxe en tentant de reconstruire des triangles isocèles ou droits, des losanges, carrés, trapèzes ou parallélogrammes. La construction est obtenue par déplacement de points. Le truc est d'obtenir la forme demandée en un minimum de coups. Au fromage, les angles apparaissent d'abord sous la forme explicative puis sous forme de quiz. A chaque part de brie il faut associer sa valeur angulaire. Ou encore vous reconstituerez un angle de 180° en sélectionnant parmi un éventail de cinq angles. C'est moins facile qu'il n'y paraît. Petite surprise au dessert : un golf. Ne vous réjouissez pas trop, l'aspect éducatif n'est pas oublié. La réussite dépend de l'angle choisi et de la force de frappe adoptée. La forêt stoppe la balle, la mare l'engloutit et le sable la freine. Rien de moins évident que de traduire en données chiffrées l'angle sélectionné visuellement. Une fois de plus le manuel est clair et instructif. Il complète le logiciel par des exercices écrits. Un bon programme qui appréhende la géométrie de façon pratique avec de nombreux graphismes. (Cassette Vifi Nathan pour *TO 7/70* et *MO 5*).

MESURES ET GRANDEURS
10-14 ans

Voyage ennuyeux dans le pays des éducatifs avec à l'affiche périmètres, aires et volumes ; linéarité, mesure du temps et, en invité spécial, les changements d'unités. Plus proche du film à thèse ou à message que de la comédie



distrayante, ce logiciel aborde les multiples formules mathématiques. Les auteurs français spécialisés dans l'éducatif ne sont décidément pas des boute-en-train.
A partir de mesures d'arêtes, de longueurs, largeurs ou hauteurs une question tirée au sort vous demande un périmètre, une surface ou un volume. Ensuite « linéarité » vous propose de jongler avec les règles de la proportionnalité. Exemple pour vingt charlottes et dix cakes, quarante œufs sont nécessaires. Pour cinquante-trois charlottes et vingt-deux cakes ils en faut soixante. Combien d'œufs entrent dans la composition d'un cake et d'une charlotte ? Deux formules, deux inconnues, quoi de plus simple ? La mesure du temps est appréhendée de manière plus ludique. Deux cyclistes s'affrontent en une course ultime. L'élève s'initiera alors aux conversions en base soixante. Avec le changement d'unité les conversions de litres en centimètres cubes n'auront plus de secrets pour vous. Instructif et clair. Un bon logiciel accompagné d'un manuel exhaustif sur la question. (Cassette Vifi Nathan pour *TO 7/70* et *MO 5*).

JE COMPTE

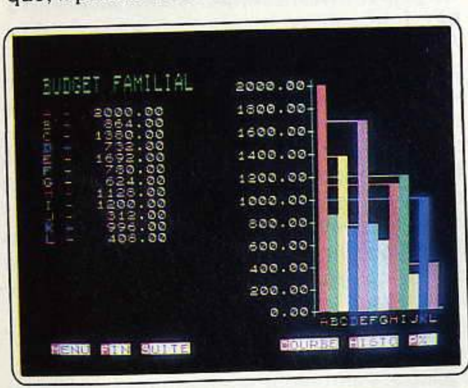
Le titre de ce logiciel ne doit pas prêter à confusion. *Je compte* n'est pas un véritable apprentissage du calcul, mais plutôt une série de quatre exercices d'éveil, dont trois utilisent les chiffres comme support : compter le nombre exact de balles demandé par un clown pour lui permettre de jongler avec, attraper dans le bon ordre des bulles numérotées, reconnaître, parmi une série de dominos, celui qui est représenté. Quant à la dernière option, ▶



elle permet de construire des personnages en choisissant la tête, le corps et les jambes. Tous ces petits exercices sont mis agréablement en scène, avec des graphismes assez simples mais à l'esthétique plaisante, et une amusante animation sonore.
Je compte est une réussite dans un domaine où celles-ci sont rares. Les logiciels pour tout petits sont beaucoup plus difficiles à réaliser qu'il n'y paraît. Ils doivent rester simples sans être simplistes, instruire en captant l'attention. *Je compte* a toutes les chances d'y parvenir. (Cassette Nice ideas pour *M.S.X.*).

CRÉGRAPHIC

Adeptes des courbes, histogrammes et autres diagrammes, *Crégraphic* est fait pour vous. Après une initiation à la représentation graphique, il permet de créer soi-même ses propres



réalisations. Trois formes sont utilisées : courbes, histogrammes et pourcentages (présentés en bandes horizontales), qui sont illustrés à travers quatre exemples. Des petits exercices d'entraînement à la lecture contrôlent la bonne compréhension de ces représentations. C'est simple et bien fait. La dernière partie est la plus intéressante, puisqu'elle réalise des diagrammes à partir de vos propres données. Il est possible d'entrer jusqu'à douze valeurs. Le logiciel s'occupe du reste. Il trace les diagrammes en couleur, calcule les pourcentages. *Crégraphic* est une bonne première approche des représentations graphiques, et sa partie application peut être utilisée de façon personnelle, même si les capacités restent limitées. Et sans imprimante le plus réussi des histogrammes n'existe que le temps de son affichage !. (Cassette Playjeux informatique pour *MO 5* et *TO 7/70*).

COMME VOUS AVEZ DE BEAUX COMPLEMENTS

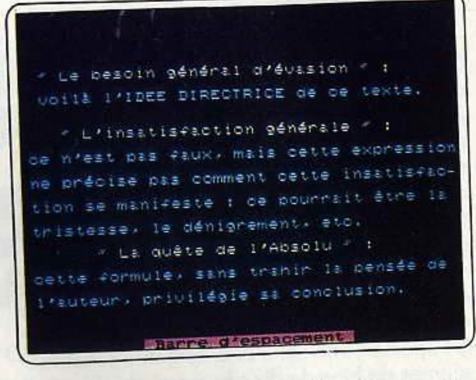
Ce programme permet d'élaborer des phrases saugrenues et insolites en piochant au hasard parmi les compléments. Destiné à un enfant de huit ans ce logiciel initie à la construction de phrases et à la manipulation de termes grammaticaux. Le maniement se fait entièrement au crayon optique. Au départ était le verbe. Première étape : vous construisez une phrase plus ou moins sophistiquée selon le nombre de compléments circonstanciels choisis. Vous pouvez par la suite changer l'ordre des groupes de mots (permutation de groupes dans l'orthodoxie grammaticale). Le tout suivi d'une analyse fonctionnelle de



la phrase ou, comment reconnaître la fonction des groupes utilisés. Le graphisme est moyen. L'idée de reprendre le jeu du « cadavre exquis », ces poèmes de groupe où on ignore ce qui a été écrit par les autres, est original. Mais le contenu éducatif est bien maigre. Pourquoi les logiciels éducatifs sont-ils si limités ? Programmeurs, le continent quasiment vierge de l'éducatif s'offre à vous. (Cassette Playjeux pour *TO7/70* et *MO5*.)

POINT-BAC FRANÇAIS 1 ET MATHS 1

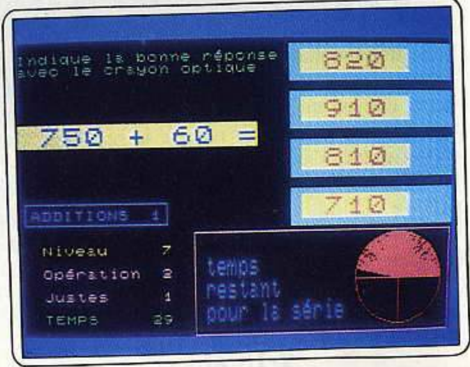
Les best-sellers de chez Ediciel, jusque-là réservés aux possesseurs d'*Apple*, se démocratisent. Ils s'adaptent pour *MO5* et *TO7/70* ! Au prix d'un peu de patience et de chargements successifs, les versions Thomson n'ont rien à envier à leurs aînées. Le sujet s'y prêtait. Les différents volumes de la série « Point-bac » sont presque uniquement textuels. Les capacités graphiques de la machine ne rentrent pas en ligne de compte. La futilité est bannie, les fioritures exclues. On ne s'encombre pas d'animations musicales ou sonores, de scénarios pour faire passer la pilule. On préfère l'efficacité austère d'un outil pédagogique bien au point. L'objectif de chaque élève de terminale est de réussir son bac. Les « Point-bac » les y aident avec sérieux. Ils ont tout pour satisfaire leurs utilisateurs. Rappelons que le volume *Français* entraîne à l'analyse des structures d'un texte, puis à la rédaction de cette analyse, avec les techniques du commentaire de texte. Dix textes d'auteurs classiques ou contemporains sont proposés, analysés, décortiqués par le jeu de questions intelligemment posées,



obligeant l'élève à une véritable réflexion. Le logiciel n'apporte pas du « pré-digéré » que l'on absorberait sans comprendre.
Le premier volume des *Mathématiques* dévoile tous les mystères des limites, études des formes indéterminées, logarithmes et exponentielles. Pour chaque point des séries d'exercices sont proposées, de difficulté croissante. Si l'élève ne trouve pas la réponse exacte, l'ordinateur met sur la voie, par un rappel de cours, une définition, un théorème, par petits coups de pouce successifs si l'aide précédente reste sans écho. Il se montre un professeur compétent, pédagogue, patient. (Cassette Ediciel pour *MO5, TO7, TO7/70*.)

CALCULUS

Encore un logiciel pour s'entraîner au calcul mental ! Cette dernière version, bien réalisée,



utilise exclusivement le crayon optique. A chaque question correspondent quatre réponses. Il suffit de pointer la bonne. Au programme, additions, soustractions, avec des nombres entiers ou décimaux, et neuf niveaux de difficulté. Un tableau récapitulatif apparaît après chaque série de questions, avec rappel du niveau, nombre de réponses justes et fausses, et temps utilisé pour résoudre les dix opérations de la série. La présentation est agréable, sans fioritures pseudo-ludiques. Du classique sans surprise, pour élèves du primaire. (Cassette Playjeux pour *TO 7* et *MO 5*).

CARTE D'EUROPE

Les Français sont nuls en géographie. Vrai ou faux ? « De mon temps, nous apprenions par cœur les départements français avec leurs préfectures et sous-préfectures. » Lozère, préfec-

GREENSOFT : DES JEUX ET DU SOFT A PRIX CLUB



egardez le tableau ci-contre : il est extrait du catalogue Green Soft, le spécialiste de la vente par correspondance de logiciels de jeux et professionnels.

Quelques avantages du Club Green Soft : des tarifs préférentiels (- 10 % sur tous les logiciels), des promotions pouvant atteindre - 20 et - 30 %, des cadeaux de bienvenue et bien d'autres que vous pouvez découvrir en écrivant ou en téléphonant au Club.

En échange de ces avantages, vous vous engagez simplement à commander un logiciel chaque trimestre pendant un an.

Pour profiter dès à présent des avantages du Club, joignez à votre commande le bulletin d'adhésion ci-dessous.

Vous pouvez aussi commander sans adhérer au Club, mais vous ne bénéficiez pas de ses avantages.

Pour commander, indiquez-nous vos nom, prénom, adresse et téléphone ainsi que les titres désirés, leur référence, leur prix (auxquels vous déduirez 10 % si vous adhérez au Club), et joignez votre règlement par chèque bancaire, chèque postal ou mandat-lettre, libellé à l'ordre de GreenSoft (participation aux frais d'envoi 20 F).

ADRESSES BOUTIQUES :

Nice : **1 rue de la Buffa - 06000 Nice**
Tél. : 93.87.45.72

Annecy : **4, av. Jean Jaurès - 74000 Annecy**
Tél. : 50.51.69.13

Lyon : **32, rue Sala - 69002 Lyon**
Tél. : 78.42.36.80

Monaco : **21, rue Psse Caroline - MC 98000 Monaco**
Tél. : 93.25.62.06



GreenSoft
BP 143
MC 98003 MONACO Cedex
Tél. 93.30.34.59

■ Cartouche ○ Disquette ▭ Cassette ■ (rose) Nouveautés

N°	TITRE		APPLE IIc IIe ○	ATARI MICRO ▭	ATARI MICRO ○	COMMODORE C.B.M. 64 ▭	COMMODORE C.B.M. 64 ○	ORIC 1/ATMOS ▭	THOMSON TO 7 ▭	SINCLAIR SPECTRUM ▭	MSX ▭	AMSTRAD ▭	AMSTRAD ○	TO-9 ▭	MO5 ▭
			PRIX EN FRANCS												
	JEUX D'ARCADE		C	D	E	H	I	L	M	O	Q	R	Y	V	W
001	ROCKY HORROR SHOW	CRL				130	160			130		130			
008	BALLBLAZER	ACTIVISION		140	160										
020	BEACH HEAD	ACCESS			220	130	150			130		140	200		
079	THE WAY OF THE EXPLODING FIST	MELBOURNE				120	160			110		120			
115	SPY VS SPY	BEYOND		130		110	160			110		130			
122	GHOST CHASER	ADVANTAGE		150		150									
152	FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD	OCEAN				150	180			110					
209	SKYFOX	EOA	250			140	190								
316	KARATEKA	BRODERBUND	380		380	140	380								
444	RAID OVER MOSCOW	ACCESS				120	150			90					
574	REALM OF IMPOSSIBILITY	EOA		140		140	190								
607	AIRWOLF	ELITE		100		100				80		110	140		
627	FIGHTER PILOT	DIGITAL				130	200			110		100	140		
638	IMPOSSIBLE MISSION	EPYX				120	160			120					
749	BEACH HEAD II	ACCESS				150	180								
757	CHOP SUEY	ENGLISH		100	150										
760	KARATE	INFOGRAMES							200					200	200
779	SPY VS SPY II	BEYOND				120	160								
848	DANGEREUSEMENT VOTRE	EUREKA				160	200	150		150		150	200		
857	RESCUE ON FRACTALUS	ACTIVISION		140	170	130	170								
880	THE CASTLE OF Dr CREEP	BRODERBUND				140									
881	THE DAMBUSTERS	SYDNEY				150	190			120					
902	CAPTAIN GOODNIGHT	BRODERBUND	380												
907	SCARABAEUS	EOA				130	180								
	JEUX D'AVENTURE		C	D	E	H	I	L	M	O	Q	R	Y	V	W
073	LE CRIME DU PARKING	FROGGY	200												
143	ROBIN OF SHERWOOD	ADVENTURE INTL.				120				120		120			
380	DRAGON WORLD	TELARIUM	340				260								
415	LE MUR DE BERLIN	FROGGY	200												
576	MANDRAGORE	INFOGRAMES	340			330	360		250		250	250	280		250
619	THE LORDS OF MIDNIGHT	BEYOND				110				120		120	180		
625	MIND SHADOW	ACTIVISION					230					120			
787	DOSSIER «G»	COBRA SOFT											150		
883	MEME LES POMMES DE TERRES ONT DES YEUX	FROGGY	200												
888	HACKER	ACTIVISION	330		160	120	160			120		120			
896	SORCERY	ARIOLA				110					120	120			
925	KING'S QUEST II	SIERRA	560												
	JEUX DE SIMULATION		C	D	E	H	I	L	M	O	Q	R	Y	V	W
046	WINTER GAMES	EPYX				140	210								
142	JUMP JET	ANIROG				140	200				120	140	200		
153	HARRIER ATTACK	AMSOFT				100						100	140		
376	RACING DESTRUCTION SET	EOA				190	210								
584	ON COURT TENNIS	ACTIVISION				130									
603	SLAP SHOT	ANIROG				110	170				110	110	170		
798	TENNIS	JRD	350												
834	F-15 STRIKE EAGLE	MICROPROSE		200		200	200								
862	SUMMER GAMES II	EPYX	330			140	250								
887	WORLD CHAMPIONSHIP BOXING	ACTIVISION				120									
900	FRANK BRUNO'S BOXING	ELITE				140	150			110		130	180		
	JEUX DE STRATEGIE		C	D	E	H	I	L	M	O	Q	R	Y	V	W
178	THEATRE EUROPE	PSS		140		140									
751	KNIGH OF DESERT	SSI	550		550										
754	PRESIDENT ELECT	SSI	560												
850	NATO COMMANDER	MICROPROSE		150		150	160								
857	BATTLE FOR MIDWAY	PSS				140				140					
	UTILITAIRES ET CONSOMMABLES		C	D	E	H	I	L	M	O	Q	R	Y	V	W
074	PRINT SHOP	BRODERBUND	470		380		470								
881	DISQUETTES 5' 1/4 NOIR (SFDD) PAR 10	FUJI	160		160		160								
908	MUSIC CONSTRUCTION SET	EOA					210								
912	BOITE DE RANGEMENT 5' 1/4 DE 50 P.		250		250		250								
913	BOITE DE RANGEMENT 5' 1/4 DE 100 P.		440		440		440								
920	MOUSE DESK	VERSION SOFT	300												

MCP

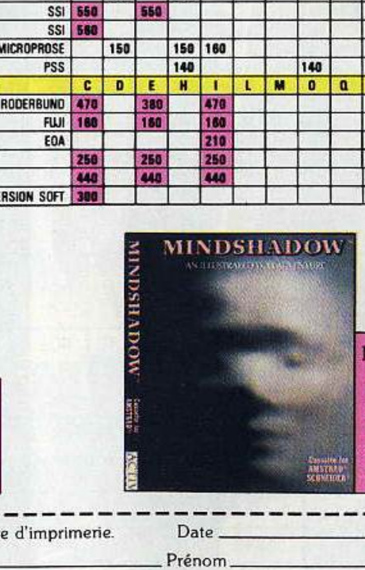
LES NOUVEAUTES



SCARABEUS
Retrouvez la fabuleuse émeraude du Pharaon dans les profondeurs de sa tombe.



CHOP SUEY
Serez-vous le maître du Kung-Fu ?



MINDSHADOW
Que faites vous ? Où allez vous ? Mais, au fait, qui êtes-vous ?

BULLETIN D'ADHESION AU CLUB

à renvoyer à GreenSoft BP 143 - MC 98003 Monaco Cedex.

Je désire m'inscrire au Club GreenSoft et bénéficier ainsi de tous les avantages réservés à ses membres. Je m'engage à choisir dans le catalogue GreenSoft et à commander au moins un logiciel de jeux par trimestre pendant un an. Dans le cas où je n'aurais pas effectué mon choix avant le dernier jour de chaque trimestre, j'accepte de recevoir contre remboursement la «Sélection du trimestre», adaptée à mon ordinateur ou ma console. J'ai bien noté que mon adhésion n'est valable que si elle est accompagnée d'une commande. A l'expiration du délai d'un an, si je suis satisfait des services du Club GreenSoft, j'accepte que mon adhésion soit renouvelée d'année en année, à chaque date anniversaire. Si je ne souhaite pas la renouveler, je vous préviendrai par simple lettre avant la fin de mon adhésion.



A remplir en caractère d'imprimerie. Date ____________

Nom ____________ Prénom ____________

Né le ____________ Adresse ____________

____

Code postal ____________ Ville ou localité ____________

Marque et type de l'ordinateur ou de la console ____________

Titre(s) et référence(s) choisi(s) ____________

____

Pour les mineurs signature des parents. Attention, une signature imitée ou falsifiée peut entraîner des poursuites pénales (art.150 et suivants du Code Pénal).

SIGNATURE OBLIGATOIRE
précédée de la mention manuscrite «lu et approuvé»

KID'S SCHOOL



ture Mende, sous-préfecture Florac. Aujourd'hui, n'en déplaise à notre sémillant ministre de l'Education nationale, l'heure est à l'Europe. *Carte d'Europe* se propose d'apprendre les pays avec leurs capitales, ainsi que les principaux fleuves, reliefs, et mers. La carte est précise et exacte, ce qui n'a pas toujours été le cas dans de précédents logiciels du même type. L'usage du crayon optique facilite l'utilisation du logiciel. Dans une première partie « apprentissage », il suffit de pointer une capitale, un fleuve, etc. pour lire son nom, ou inversement, de pointer un nom de la liste pour voir clignoter la mer ou la chaîne de montagnes ainsi désignées.

La seconde partie est réservée au contrôle des connaissances. Dans les options « mers » et « montagnes », un nom apparaît, et l'on doit pointer sur la carte le symbole correspondant. Dans l'option « fleuves », un cours d'eau se dessine, et l'on doit taper son nom.

Carte d'Europe n'est pas très original, mais bien réalisé, et d'une utilisation agréable. (K7 Vifi-Nathan pour *TO 7*, *TO 7/70* et *MO 5*).

LOGIPHRASE

Apprendre à employer les locutions « OU » et « ET » en toute logique est le but de ce programme. Le propos est déjà limité, la réalisation ne l'est pas moins. Il annonce d'emblée trois niveaux de difficulté ce qui se résume en réalité à trois séries de dix phrases. Pour chaque série, dix graphiques, représentant successivement des animaux, des plantes et des moyens de transport servent de base aux interrogations. Quelle machine vole et a quatre roues ou un moteur ? Autre exemple quelle plante a des épines ou n'est pas rouge et possède des pétales ? Vous avez tout compris.

Le manuel est inexistant, pour expliquer quoi d'ailleurs ? Aucunes indications ne sont non plus données sur la tranche d'écoliers visés. Certainement pas au-dessus du cours préparatoire. Le plus étonnant est que ce programme pour le moins concis a été sélectionné par l'Education nationale. On peut se demander quels ont été les critères de choix ? (Cassette Squirelle pour *Amstrad*).



BALADE AU PAYS DE BIG BEN

Ce n'est pas dans Londres que vous vous initierez à la langue de Shakespeare mais dans le Pays des Merveilles d'Alice. Faire passer la pilule laborieuse en l'enrobant d'une sauce ludique, le défi est une nouvelle fois lancé. Le problème est que ce jeu n'est ni très éducatif, ni très amusant. Soyons juste, ou cynique, ce logiciel se situe dans la moyenne des éducatifs. Saluons néanmoins l'effort apporté à la présentation et au graphisme.

Le programme se déroule en quatre phases, les quatre faces des deux cassettes, articulées autour de quatre aventures d'Alice. Au début de chaque leçon le texte inspiré de Lewis Carroll s'affiche, agrémenté d'un dessin. Première possibilité : traduction de certains mots accompagnés pour les verbes des temps principaux. Pas de nuances dans les définitions.

Le texte alterne constructions grammaticales simples et vocabulaire à l'avenant avec des formes beaucoup plus sophistiquées et des mots plus ardus. Peu de cohérence au niveau de la langue.

Des questions de compréhension du texte sont proposées par la suite. Puis vient l'explication d'une règle de grammaire peu explicative et peu claire. Ce qui est quand même un comble. Pourquoi est-ce d'un niveau inférieur à n'importe quel livre de grammaire ? Mystère. Un exercice d'application est proposé : emploi de « must », mettre sous la forme négative, interrogative, remplacement du nom par son pronom, emploi de la forme en « ing »... Vous avez droit à deux essais à chaque fois.

Si vous avez obtenu un nombre suffisant de points alors vous gagnez la possibilité de jouer à un petit jeu, tel que le pendu. Sans grand intérêt, cette carotte n'est pas très stimulante. Ce logiciel n'apportera rien aux grosses têtes en anglais.

Pour les cancres il ne présente pas plus d'intérêt car sa valeur pédagogique est des plus faibles. Grammaire peu fouillée, de plus très peu de règles sont abordées, et le niveau de langue est incohérent. Des constructions grammaticales et un vocabulaire simples cotoient phrases et mots beaucoup plus ardus.

Un seul bon point : la présentation originale et le graphisme agréable.

Il est en effet plus gai et plus attrayant que la plupart des éducatifs. Mais la forme n'est rien sans le fond, surtout pour ce genre de logiciel. (Cassette Coktel vision pour *Amstrad*).

LOGICIELS	MARQUE	EXISTE EN	ORDINATEUR	MATIÈRE	GRAPHISME	CONTENU PÉDAGOGIQUE	INTÉRÊT	PRIX
BALADE AU PAYS DE BIG BEN	Coktel vision	K7	Amstrad	Anglais	★★★	★★	★★	B
CARTE D'EUROPE	Vifi Nathan	K7	MO 5, TO 7 et TO 7/70	Géographie	★★★★	★★★	★★★	B
COMME VOUS AVEZ DE BEAUX COMPLÉMENTS	Playjeux	K7	TO 7/70 et MO 5	Grammaire	–	★★	★★★	B
CREGRAPHIC	Playjeux	K7	TO 7/70 MO 5	Création de graphiques	★★★	★★	★★★	B
FAIRE LE POINT BAC FRANÇAIS 1 MATHS 1	Ediciel	K7	MO 5, TO 7 et TO 7/70	Français Mathématiques	–	★★★★★	★★★★★	C
FEU VERT	Agri Nathan	K7	TO 7, MO 5	Code de la route	★★★★	★★★	★★★	B
GÉOMÉTRIE 8-12 ANS	Vifi Nathan	K7	TO 7/70 et MO 5	Géométrie	★★★	★★★★	★★★	B
GRAMMAIRE ET VOCABULAIRE 9-13 ANS	Vifi Nathan	K7	TO 7/70 et MO 5	Français	–	★★★★	★★★	B
JE COMPTE	Nice Ideas	K7	M.S.X.	Calcul	★★★★	★★★★	★★★★	B
LOGIPHRASE	Squirelle	K7	Amstrad	Français	★★★	★★	★★	B
MESURES ET GRANDEURS 10-14 ANS	Vifi Nathan	K7	TO 7/70 et MO 5	Mathématiques	★★★	★★★★	★★★	B
NUMÉRATION	Playjeux	K7	TO 7, MO 5	Mathématiques	★★★	★★★★	★★★	B
VOCABULAIRE ET ORTHOGRAPHE 10-14 ANS	Vifi Nathan	K7	TO 7/70 et MO 5	Français	–	★★★★	★★★	B


ocean
SOFTWARE PROJECTS
ULTIMATE PLAY THE GAME
U.S. GOLD
All American Software
They sold a
MILLION
They sold a
MILLION
DALEY THOMPSON'S
DECATHLON
Jet Set Willy
Sabre Wulf
BEACH-HEAD
Staff of Karnath
STAFF OF KARNATH REPLACES SABRE WULF ON THE COMMODORE 64
The Hit SQUAD
Le meilleur choix de hits dans l'histoire des softs
Date de publication: Novembre 1985
Disponibles comme suit:
COMMODORE 64/128
Beach Head
Daley Thompson's Decathlon
Jet Set Willy
Staff of Karnath
SPECTRUM
Beach Head
Daley Thompson's Decathlon
Jet Set Willy
Sabre Wulf
AMSTRAD
Beach Head
Daley Thompson's Decathlon
Jet Set Willy
Sabre Wulf
La qualité à moindre prix grâce à
The Hit SQUAD
US Gold (France) Ltd., ZAC des Mousquettes, 06740 Chateauneuf de Grasse (93) 42 57 12

COMMODORE 64/128

COMMODORE 64/128



COMMODORE 64/128

SPY HUNTER

* Entre dans le Hit Parade Anglais
le 21 février 1985
Classé pendant – 16 semaines

'Superbe jeu d'arcade'
Zzap 64

TAPPER

* Entre dans le Hit Parade Anglais
le 10 janvier 1985
Classé pendant – 9 semaines

'Bruitage et graphisme magnifiques, rapide et passionnant'
Your Computer

UP 'N' DOWN

* Entre dans le Hit Parade Anglais
le 2 mai 1985
Classé pendant – 7 semaines

'Un jeu automobile curieux, attrayant et passionnant'
Computer Trade Weekly

AZTEC CHALLENGE

* Entre dans le Hit Parade Anglais
le 5 avril 1984
Classé pendant – 16 semaines

'Grâce à sa musique exceptionnelle et son scénario plein d'imagination, ce jeu à sept écrans se classe bien au dessus des autres'
Zzap 64

BLUE MAX

* Entre dans le Hit Parade Anglais
le 25 janvier 1985
Classé pendant – 10 semaines

'Un jeu fantastique – à conseiller'
Your Commodore

SPECTRUM 48K

RAID

* Entre dans le Hit Parade Anglais
le 4 avril 1985
Classé pendant – 22 semaines

'Absorbant, passionnant et amusant'
Crash Smash

BLUE MAX

* Entre dans le Hit Parade Anglais
le 22 fevrier 1986
Classé pendant – 12 semaines

'Blue Max est un jeu superbe'
Crash

FLAK

* Entre dans le Hit Parade Anglais
le 8 novembre 1984
Classé pendant – 6 semaines

'Un logiciel qui ne vous laisse pas de répit'
Your Computer

HUNCHBACK II

* Entre dans le Hit Parade Anglais
le 19 decembre 1984
Classé pendant – 18 semaines

'85% – Un jeu remarquable qui ne peut vous laisser indifférent – un MUST'
Crash Smash

ROCCO

* Entre dans le Hit Parade Anglais
le 10 juillet 1985
Classé pendant – 6 semaines

'Graphisme superbe – le meilleur match de boxe sur micro'
Computer & Video Games



SPECTRUM 48K

SPECTRUM 48K

U.S. GOLD (FRANCE) LIMITED, ZAC DES MOUSQUETTES, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE (93) 45 57 12

* Basé sur les données (64/Spectrum) obtenues dans les hits parades Ram/C/Micro Dealer

Quatre boules de cuir

Le poing de Raging Bull jaillit comme un boulet de canon. Je riposte d'un swing assassin. J'ai l'impression que ma mâchoire est en carton, mes yeux se brouillent. « Bats-toi p'tit gars » hurle Dédé mon entraîneur. Trop tard, je m'écroule dans les cordages. Contre-plongée sur les chaussettes rayées de l'arbitre. *Tilt* revient du ring un coquard à l'œil droit.



La boxe française life se meurt. Vive la boxe sur ordinateur. Moins douloureuse - souvenez-vous de Davy Moore - et plus démocratique. Un uppercut décroché par une frêle jeune fille évanescente fait autant de dégâts qu'un direct du gauche lancé par une armoire à glace. Du chiqué ? Nenni. Placez-vous devant un miroir après cinq minutes de jeu. Mâchoires serrées, rictus hargneux, poings crispés. Les mérites de l'autosuggestion ne sont plus à démontrer. Grand vainqueur aux points : la machine. Vous vous essoufflerez bien avant qu'elle ne chauffe. L'envoyer au tapis d'un swing ? Hérésie, au prix où est le microprocesseur. Finies les caricatures débitées au ciseau sur les consoles de la première génération dont l'intérêt demeure purement ethnographique, la boxe micro d'aujourd'hui tape dans le haut de gamme. Tout y est ou presque : muscles saillants, mimiques de douleur, dents qui giclent, « zapp » fulgurants, comptage de l'arbitre, entraînement, directs, crochets, uppercuts, contrecoups, swings, coups droits et gauches, gardes.

On ne tape plus comme un malade. On pense aussi : à se ménager tout d'abord, mais aussi à trouver une faille dans la défense de l'adversaire.

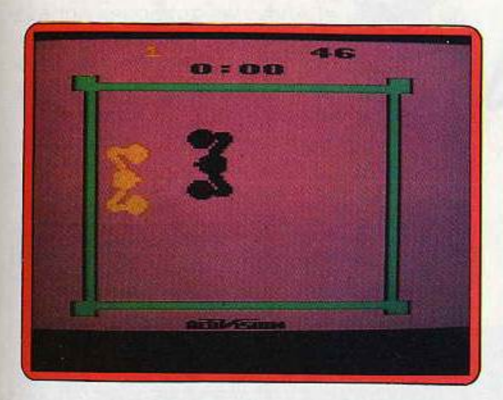
Côté ambiance rien à redire. Autour du ring ça chauffe. On s'attend même parfois à voir un spectateur s'agripper aux cordes pour venir secourir son poulain.

Seules les subtilités du jeu de jambes demeurent dans les ténèbres. Dommage, une partie du plaisir s'en va ainsi à vau-l'eau. Reste que pas l'ombre d'un logiciel n'affiche un beau bleu-blanc-rouge national. Le désert français - adieu les belles heures des Bouthier, Rodriguez et autres Menetrey - s'étend jusqu'aux concepteurs de softs. Et pourtant depuis peu un certain Tiozzo, champion olympique, devrait inspirer les foules. Les parrains de la boxe soft portent des noms aussi peu évocateurs pour les nom-initiés que Franck Bruno ou Mac Guiguan.

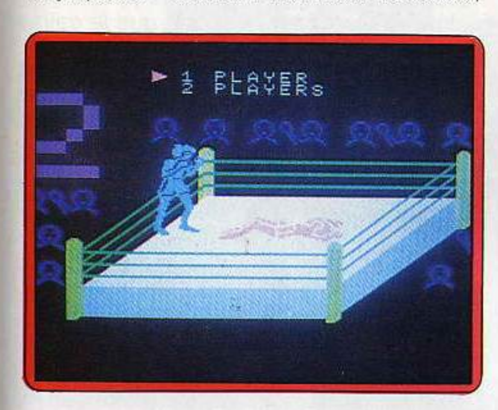
Les coups, oui ça fait mal

Boxing : ce logiciel ne figure ici qu'à titre historique. Son âge canonique, cinq ans, le relègue à la place des curiosités locales. Tout le trahit : graphismes, action et bruitages. Originalité par rapport à ses successeurs, *Boxing* affiche une vue plongeante du ring ultra-dépouillé. Les challengers

tiennent plus de l'epsilon calligraphié que de l'athlète. Seul leur nez éminemment proéminent rappèle l'être humain. Leur manque de punch frise parfois l'inquiétant, les coups partent avec quelques dixièmes de seconde de retard sur l'ordre transmit



au joystick. Le but est de coincer votre adversaire dans les cordes pour le travailler au corps, sachant que chaque coup le fait reculer de quelques pas... si l'on ose appeler ainsi un déplacement aussi aérien. Esquivez les coups après un crochet ou un direct neurasthénique (la différence entre les deux n'est pas vraiment perceptible) relève du miracle. On encaisse sans broncher, on frappe bestialement en regardant avec espoir l'horloge décompter les deux minutes de chaque round. Même le K.-O. (le sien en guise de suicide) est impossible. Vivement la sonnerie.
A ne pas mettre dans toutes les mains. Entendre celles de plus de six ans. (Cartouche Activision pour *Atari 2600*).
Heavy boxing : le moins que l'on puisse dire de ce logiciel sur *M.S.X.* est qu'il porte bien son nom : lourd, très lourd. Rien que la jaquette - boxeurs écumant de sueur,



l'œil vitreux - donne envie de raccrocher ses gants. Une excuse s'impose lorsque l'on prend une loupe pour déchiffrer sa date de naissance : 1983.
Paradoxalement, les boxeurs à l'écran sont presque transparents, à l'image d'esprits frappeurs. Aucune consistance, aucune profondeur dans un décor en trois dimensions, habité d'un public à l'allure de raquette de ping-pong. Plutôt embêtant lorsque l'on s'attaque à des catégories poids lourds. Le match dure environ douze minutes, soit douze rounds de une minute trente ponctués de pauses de dix secondes pour souffler et faire le plein d'énergie. Un coup de barre et ça repart.
Vous perdez de l'énergie quand vous êtes touché, quand vous tombez au tapis ou quand vos coups finissent dans les airs. Chaque coup porté incrémente un compteur de points, ainsi que le niveau d'énergie. Il existerait, si l'on en croit la notice, deux vitesses de jeu. Précisons-le tout de suite, nous n'en n'avons jamais trouvée qu'une. Si la forme semble jouer le rôle prépondérant, la technique reste à jamais oubliée. Comble de la frustration, on a la sensible impression de ne pas contrôler réellement son challenger, les coups partent en haut, en bas, à gauche, à droite, pour peu que l'on presse la touche « fire ». Une pression un peu plus appuyée est synonyme de tête baissée et d'esquive. Pas très offensif. Les déplacements brillent par leur originalité. Dès que cela tape dur, on ne peut plus opérer le moindre mouvement au joystick comme au clavier, littéralement paralysé. Le K.-O. est relativement facile à obtenir et le jeu particulièrement monotone. Combiné à une musique (le mot est fort) rudimentaire, l'ensemble ne restera pas inoubliable dans les anales de *Tilt*. (Cartouche Hal Laboratory pour *M.S.X.*).

Avantage micro

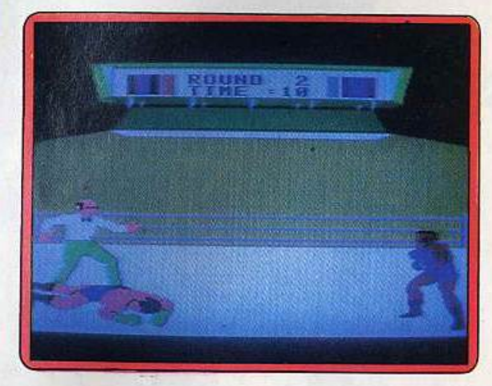
Rocky : avant d'enterrer les consoles, force est de reconnaître que quelques réalisations ont traversé les âges et les pixels sans prendre un grain de poussière. C'est le cas de



Rocky pour *Colécovision* ou *Adam*, à jamais d'actualité avec la moue inimitable de Sylvester Stallone sur l'écran de présentation. Le roi des boxeurs du cinéma, vous propose un combat contre l'un de ses plus dangereux adversaires. Huit niveaux de difficulté vous permettront de lutter contre l'ordinateur, à moins que vous ne préfériez jouer à deux... Le maniement des boxeurs s'effectue à l'aide de la poignée numérique de la console. Tandis que le manche règle les déplacements avant, arrière, gauche ou droite des joueurs, les deux boutons de tir déclenchent, soit un uppercut vigoureux, soit un crochet au foie.
Sur le ring, les deux joueurs et l'arbitre sont servis par une animation précise et efficace. Le graphisme est suffisamment fouillé pour laisser apparaître clairement la portance des coups et le jeu de jambes des athlètes, sans être exceptionnel, apporte au combat un réalisme captivant. Si le nombre des coups permis est relativement restreint, l'action n'en n'est pas pour autant dénuée de vitalité. Au sommet de l'écran,



un compteur totalise d'une part le nombre de coups portés, d'autre part la résistance physique de chacun des boxeurs. En effet, si le match est finalement sanctionné par le total des points effectués, le K.-O. reste toujours le moyen le plus efficace pour remporter le round. En fonction du temps de récupération du joueur qui subit le plus d'assauts, vous avez la possibilité d'envoyer ce dernier à terre en le criblant d'uppercuts ou de crochets.
Si *Rocky* pèche quelque peu, par la simplicité de ses possibilités, la vitalité du jeu rattrape largement ce léger handicap (Cartouche Colécovision pour console *Colécovision* ou *Adam*).
Rocco : Rocky - Rocco, même combat. Derrière les deux « R » du poing se cache un seul et unique logiciel qui vient de troquer son Rocky, prétant à confusion (*Rocky Horror Picture Show*) pour un Rocco spa-



ghetti, tout ce qu'il y a de plus intègre. N'y voyez aucune discrimination.
Vous allez devoir disputer quatre combats contre des adversaires de plus en plus lourds et possédant toujours mieux les ficelles de la boxe. Vous avez à votre disposition quatre possibilités : directs du droit ou du gauche et parades de l'un ou l'autre côté. Pour remporter le match, il faut réussir à envoyer trois fois votre adversaire au tapis. Vous pouvez contrôler votre état de fraîcheur ou le sien sur les indicateurs qui ▶

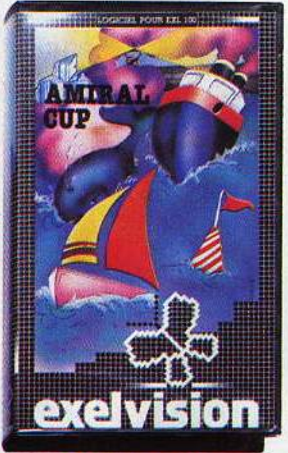
se trouvent juste sous le ring. Deux tactiques peuvent être adoptées dans les attaques. Soit faire alterner rapidement directs du droit et du gauche pour surprendre l'adversaire, soit au contraire, placer une série de directs du même côté en profitant d'un moment où votre partenaire n'est pas en garde du bon côté. Bien évidemment votre tour vient aussi. Une mesure s'impose : vous devez apprendre à parer pour éviter un direct trop percutant.
Les deux premiers combats sont assez faciles, mais les choses se compliquent nettement pour le troisième et surtout le quatrième combats. En effet, vos adversaires encaissent bien, parent bien et tapent très fort. De plus, leur grande habitude des combats les a rodés à toutes les ficelles du métier et leur stratégie est fort dangereuse. Autant vous dire que ce ne sera pas une partie de plaisir pour les mettre knock-out. Un bon jeu, au graphisme et à l'animation superbes, auquel il manque cependant quelques possibilités supplémentaires dans les combats.
Autre défaut, si le visage de votre adversaire est représenté dans un petit médaillon au bas de l'écran, le boxeur figurant votre adversaire sur le ring est toujours le même.
Enfin, comme d'ailleurs pour la quasi totalité des logiciels testés dans cette rubrique, le jeu de jambes est totalement éludé ce qui est dommage quand on connait son importance dans ce sport. (K7 Gremlin Graphics pour *Spectrum* et pour *Amtrad*).

Frank Bruno's boxing : protège-dents et coquilles ajustées, Frank Bruno le chouchou de sa Majesté pénètre sur le ring sous les applaudissements (on les imagine) de la foule surchauffée.
Gros plan sur son dos noir musculeux, la caméra numéro 2 retransmet l'ensemble de l'action. Qu'il est long et ardu, le parcours qui mène au titre de champion du monde poids lourds. Un véritable chemin de croix en huit stations.
Cela commence avec l'écraseur du Canada, le tueur de la banquise, bref le bûcheron moyen à la cervelle standard de petit pois, pour finir avec Peter Perfect à la dentition 100% hollywoodienne, en passant par Frenchie, le petit gars de chez nous, un brin sophistiqué, mais résolument méchant dans un crédo d'intelligence et de ressources. Tous les continents sont représentés, non sans humour. Problème tribal porte un os dans le nez, Ravioli Mafiosi arbore menton prognate et barbe de deux jours, André Brutovski affiche bacchantes et tête d'obus, Fling au long cou amène un visage en lame de couteau et Andy des antipodes achève le tout avec une mâchoire à la néanderthal. Les clichés ont la vie longue dans les United colors of boxing. Pas question de gagner dans le désordre.
Avant de vous frotter à Peter l'invincible, vous devrez éliminer les prétendants d'un K.-O. fulgurant ou de trois décomptes en



trois minutes de reprise. Pas facile. Le code personnel de membre de l'association de boxe, Elite vidéo, remis après une victoire, fait barrage. Le gong sonne, c'est parti. L'écraseur déboule trottinant dans sa salopette bleue. Vlan, un direct du gauche suivi d'un direct du droit. Sa mâchoire se tord, sa tête branle comme un punching-ball et son statut part en chute libre. Vite en garde en bas, ce Canadien vicieux vise l'estomac. Une ouverture, ça ne se rate pas. « Ziip » un coup à gauche. Damned, l'écraseur ne quitte plus sa garde. Splash, je viens de me prendre un méchant coup. Esquive à gauche, esquive à droite, il faut que je calme

DES LOGICIELS A REBONDISSEMENTS



AMIRAL CUP
Devenez skipper en entrant dans ce jeu qui retrace toutes les difficultés d'une régate en mer.
190 F

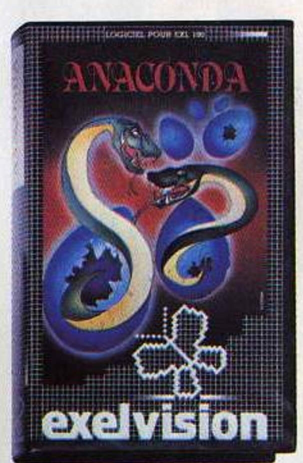
De nombreux autres logiciels disponibles dans les points de vente EXELVISION ou chez MINIPUCE



ATI 42
Simulateur de vol.
190 F



NEURONE
Un jeu de chiffres et un jeu de lettres pour des tournois jusqu'à 10 joueurs ou seul contre l'EXL100.
190 F



ANACONDA
Action et stratégie dans un combat entre deux clans d'Anacondas.
190 F



GEOMEGA LE MONDE
Découvrez le monde (pays, superficie, capitale, monnaie) à bord de votre vaisseau spatial.
129 F



ALGENUBI
12 mystères sur 12 écrans. Rébus ayant tous un point commun à découvrir.
190 F

MINIPUCE
36, domaine de la Boissière
78890 Garancières • Tél. 34.86.51.13

BON DE COMMANDE A NOUS RETOURNER

NOM
Prénom
Adresse
Ville
Logiciels choisis
Prix
TOTAL

Ci-joint ☐ C.C.P. ☐ Chèque bancaire à l'ordre de Minipuce
Veuillez me faire parvenir votre catalogue sans engagement ☐

Boderma

mon jeu. Un dernier punch, l'indicateur de K.-O se met à clignoter, ma force de frappe plafonne et je conclus d'un superbe uppercut à droite. L'écraseur bascule. C'est la fin. Si le jeu de Bruno se révèle particulièrement complet côté bras, il n'en va pas de même côté jambes. Un scolling cahotant tente de convaincre. En vain. Même topo pour les bruitages. Les coups tonnent comme des coups de fouet alors que le public semble frappé de mutisme.

Frank Bruno est un logiciel à déguster seul avec un disque de Nougaro (vous devinerez aisément lequel) devant son clavier. Le seul danger qui vous guette : la luxation des doigts, les commandes n'étant pas particulièrement commodes. (Cassette et disquette Elite pour *Amstrad, Spectrum, C.B.M. 64*).

Barry Mc Guigan world champion ship boxing : pour ce grand championnat de boxe, ce logiciel vous invite à venir fouler le ring enfumé de cette salle célèbre. Si le combat est bien entendu l'intérêt majeur du jeu, le programme donne une place importante au choix des différents types de boxeurs qui vont s'affronter. Dans un souci de réalisme bienvenu, vous allez dès lors devoir choisir entre la partie à deux joueurs ou le combat contre l'ordinateur. Commençons par le deuxième cas : une fois sélectionnée, cette option vous invite à redéfinir les différentes facultés de votre athlète. Après avoir nommé ce dernier et avoir décidé de sa couleur de peau, de cheveux et de maillot, vous voici à même de choisir entre cinq styles de boxeurs : le « danseur » aime à travailler son jeu de jambes, le « prudent » restera fréquemment sur la défensive (sans perdre néammoins de ses capacités...), l'« offensif » et le « bulldog » feront preuve de hargne et opteront bien souvent pour le corps à corps, le « mixed » enfin est le boxeur « surprise » aux réactions imprévues ! Reste ensuite à définir le niveau de votre champion. Un tableau récapitulatif vous communique alors les capacités du boxeur. Le combat offre la possibilité de huit actions de frappe et de défense. C'est ici que la catégorie choisie fait varier votre puissance et votre agilité.

Par exemple, le type « bulldog » fait preuve d'un direct particulièrement puissant, mais d'une endurance limitée. Le tableau suivant vous permet de choisir votre adversaire : parmi dix-neuf noms célèbres, l'ordinateur aura toujours le bénéfice de la surprise puisque les capacités de son boxeur ne vous seront communiquées qu'après votre choix. Vous voici enfin prêt à commencer le combat. Du poids plume au poids lourd, les adversaires s'élancent dès le premier coup de gong.

Première constatation, le mouvement des joueurs sur le ring n'est pas contrôlable au joystick. Ce dernier autorise en fait cinq coups de poings différents parmi lesquels, revers, uppercuts, coups droits. En position neutre, le joystick enclenche l'« auto-défense » du joueur. Dans ce dernier cas, le boxeur reculera à chaque assaut jusqu'à heurter les cordes. Une seule autre position de défense est possible. Il s'agit de la garde haute, la plus utile pour l'ensemble du combat. Le temps de réaction des joueurs aux différentes commandes varie, bien entendu, en fonction du type de boxeur choisi. Le jeu de jambes est relativement faible dans tous les cas et la portance des coups, ainsi que le bruitage, auraient mérité un surplus de réalisme. Le combat n'en est pas pour autant dénué de vivacité. L'action nécessite une bonne concentration, tant au niveau des frappes que des parades. L'ambiance de la salle est relativement bien rendue par les acclamations ininterrompues de la foule (brouhaha et applaudissements...) Le gong résonne à chaque round. S'il y avait l'arbitre bondissant de toutes parts et l'entraîneur surexcité brandissant son éponge, on se croirait au Madison Square Garden. En ce qui concerne le jeu à deux, chacun des participants peut choisir son boxeur parmi les dix-neuf noms précités. Il importe donc de connaître rapidement les qualités respectives des différents champions afin de faire un choix judicieux. L'ordinateur vous donne ensuite la possibilité d'effectuer un des cinq entraînements (virtuels) proposés : jogging, frappe de sac,... Il faut bien entendu tenter de donner à votre futur champion les qualités sportives qui lui font défaut. Avec un peu d'expérience et beaucoup d'astuces, vous serez bientôt à même de produire des athlètes de grande classe et d'envoyer en un rien de temps votre adversaire au tapis ! Reste qu'au moment où votre voisin, déménageur de métier et mesurant 1,90 m pour 130 kg, grimpe d'un étage pour vous dire que vous faites trop de bruit, il est préférable d'oublier — pour votre sécurité — que vous avez réglé son compte à Phil Perfect en trois reprises. (Cassette Activision pour *Commodore 64*).



Véronique Charreyron,
Olivier Hautefeuille, Jacques Harbonn

RAMBO



FIRST BLOOD PART II ™

LE JEU OFFICIEL DU FILM RAMBO. LE FILM QUI A PULVERISE LES RECORDS D'ENTREES VA MAINTENANT FAIRE EXPLOSER. L'ECRAN DE VOTRE MICRO. SEUL RAMBO PEUT CREER A TOUT MOMENT CETTE ATMOSPHERE PALPITANTE. JOUEZ LE ROLE DE SYLVESTER STALLONE DANS LES SITUATIONS IMPOSSIBLES.

STALLONE

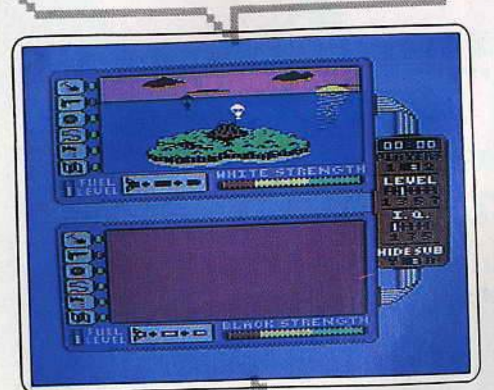
AMSTRAD 464/664/6128
COMMODORE 64/128
SPECTRUM 48K



DISBONIBLE CHEZ TOUS LES BONS STOCKISTS DE LEGICIEL

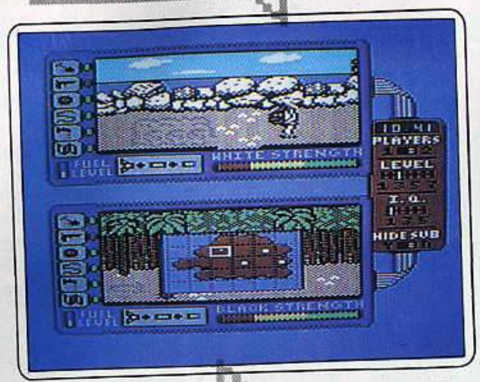
DISTRIBUTEURS TELEPHONEZ AU 93427144 ET 93427145

Parachuté en plein Pacifique, White vient d'apercevoir Black. "La mission sera rude, mais je trouverai le missile!"



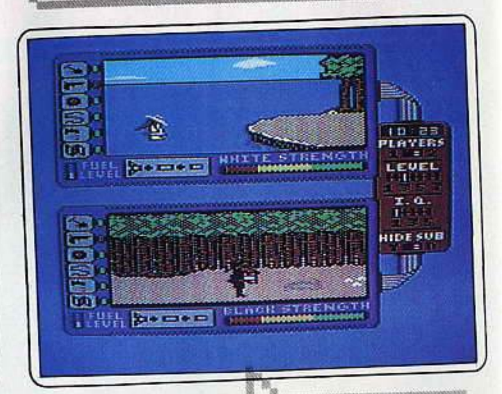
"Méfiez-vous, agent Black, je veux cette arme à tout prix!" Des mots qui résonnent encore dans l'esprit de l'espion.

"Il faut miner le terrain! La noix de coco fera l'affaire. La terre est meuble, un coup de pelle, et c'est dans le sac."



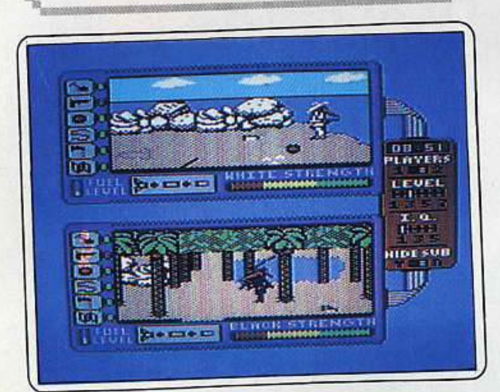
"D'après la carte, je ne suis pas bien loin du missile. Où est donc cet ignoble White que je m'en débarrasse?"

Brrr! L'eau est froide. Pour repérer la trace du sous-marin, White risque de devoir affronter les requins affamés.



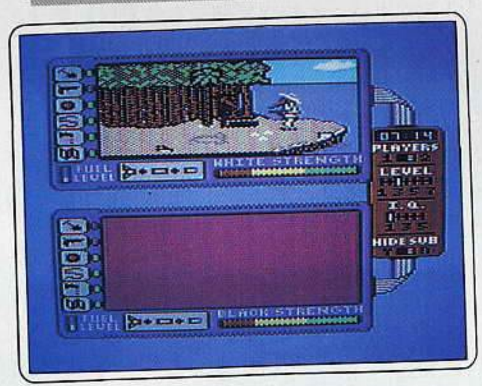
"Ça y est. Voici la tête nucléaire!" Un bon point pour Black qui prend l'avantage. Mais attention rien n'est joué...

White reprend courage. La deuxième pièce du missile est près des rochers et le pistolet lui apporte un réconfort.



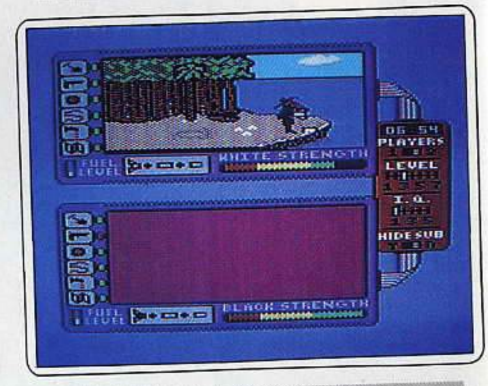
La corde est l'équipement du parfait espion. Tendue entre le sommet de l'arbre et le sol, c'est une arme redoutable.

Une pelle contre un pistolet, le combat est-il équitable? Pas de place pour la courtoisie! Alors, que le meilleur gagne.

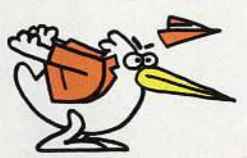


Voici donc Black et White enfin réunis sur un même tableau. Ici plus question de faire appel au trapulator et à ses pièges.

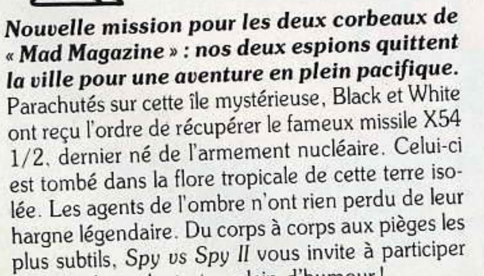
Comme quoi la ruse l'emporte souvent sur la force. Black a creusé un trou sous les pieds de White. A lui les deux pièces.



Avant de rassembler les deux éléments et de prendre la fuite, un regard vers la mer et un coup de pelle pour se protéger.



Spy vs Spy



Nouvelle mission pour les deux corbeaux de « Mad Magazine » : nos deux espions quittent la ville pour une aventure en plein pacifique.

Parachutés sur cette île mystérieuse, Black et White ont reçu l'ordre de récupérer le fameux missile X54 1/2, dernier né de l'armement nucléaire. Celui-ci est tombé dans la flore tropicale de cette terre isolée. Les agents de l'ombre n'ont rien perdu de leur hargne légendaire. Du corps à corps aux pièges les plus subtils, *Spy vs Spy II* vous invite à participer à ce duel sanglant et... plein d'humour!

Pour jouer à deux ou contre l'ordinateur, ce logiciel reprend le principe graphique de *Spy vs Spy I*. Deux fenêtres horizontales permettent aux deux espions de lutter simultanément, chacun ayant la possibilité d'observer, à tout moment, les agissements de son adversaire. Black et White vont rencontrer deux sortes de dangers : une terre des plus hostiles et... votre concurrent.

L'île se compose, selon le niveau de jeu choisi (1 à 7) de six à vingt-deux écrans que nos espions vont parcourir par scrolling. Les palmiers produisent des fruits explosifs fort dangereux. Le sol est d'une nature variable. De la terre ferme au marécage, il n'y a qu'un (faux) pas et la mer qui entoure cette île est infestée de requins féroces...

Plus dangereux encore votre adversaire risque forte de mettre votre vie en péril.

Chaque espion possède un trapulator, véritable « boîte à pièges du parfait agent secret », qui contient sept ustensiles dont six sont destinés à tuer... Le dernier est en effet la carte des lieux sur laquelle apparaissent les positions exactes des trois parties du missile X 54 1/2.

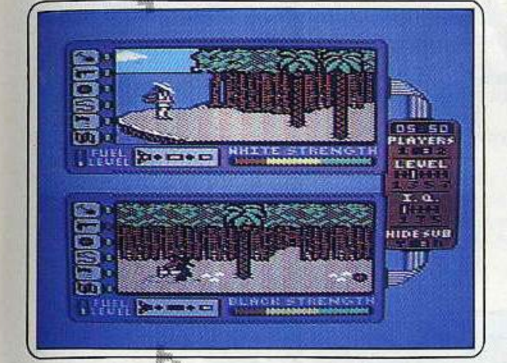
Le maniement des deux espions répond à la commande du joystick. Dans un décor en trois dimen-

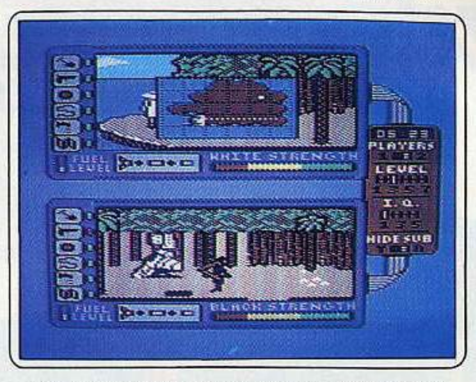


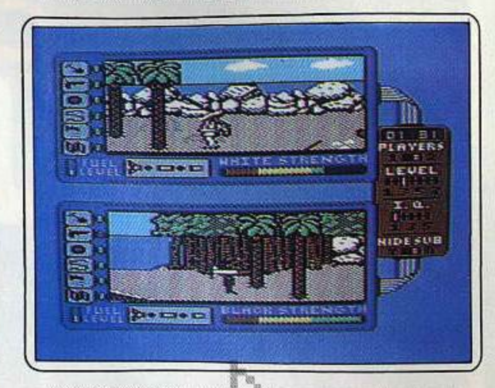
"Rira bien qui rira le dernier; sans le détonateur, ce lâche n'ira pas loin. Mais restons prudent, il arrive..."

Le dernier trajet de White s'inscrit sur la carte. Inutile de reprendre le même chemin. Allons vers le repère blanc.

Une corde à la main, White applique la stratégie idéale. Le piège se déclenche, si Black prends le sous-marin.







"Ah! Un marécage et ce missile qui pèse un poids fou. Faites attention avec votre joystick! Si White arrive, je meurs!"

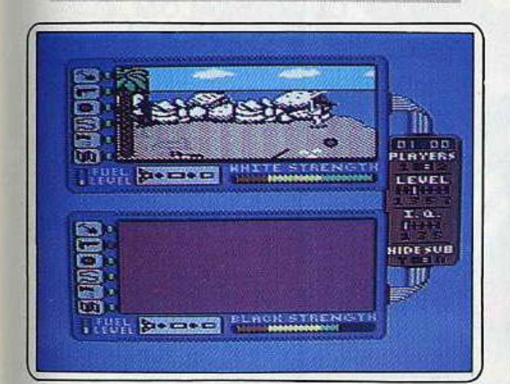
Une pelle et des branchages, voici de quoi camoufler la fosse que Black vient de creuser. Efficace, s'il s'en souvient!

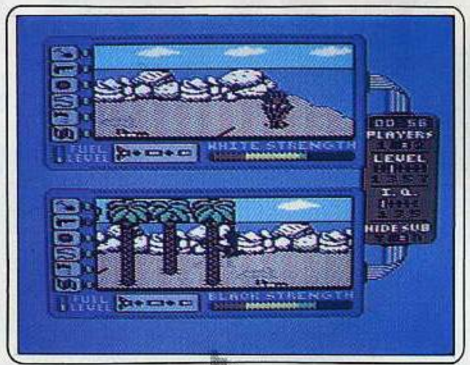
"Le sous-marin n'est pas ici, quel chemin prendre? Je n'entends plus rien, c'est mauvais signe. Vite, que cela finisse."

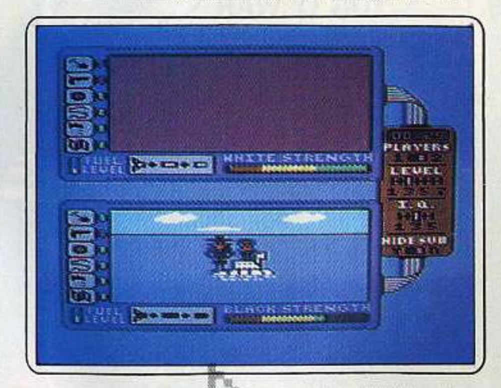
Zing! Echouer si près du but! Si le sang monte à la tête de Black, White a le sourire malin de l'espion satisfait!

La vie ne tient qu'à une noix de coco. Alors qu'il allait vers le sous-marin, White explose sur un piège posé par lui.

25 secondes avant le cataclysme il est trop tard pour fuir. Pas de larmes, White vient de perdre une manche, pas la guerre.







Plus qu'une minute avant l'éruption volcanique. Soyons vigilant. La moindre erreur peut être fatale à tous les deux.

"Ça y est, j'ai presque coupé cette maudite corde. Un bruit d'explosion! Serait-ce déjà le volcan ou peut-être..."

"Mission accomplie, Boss." Black va rejoindre sa mère patrie. Tout seul? Non, une nouvelle aventure commence...

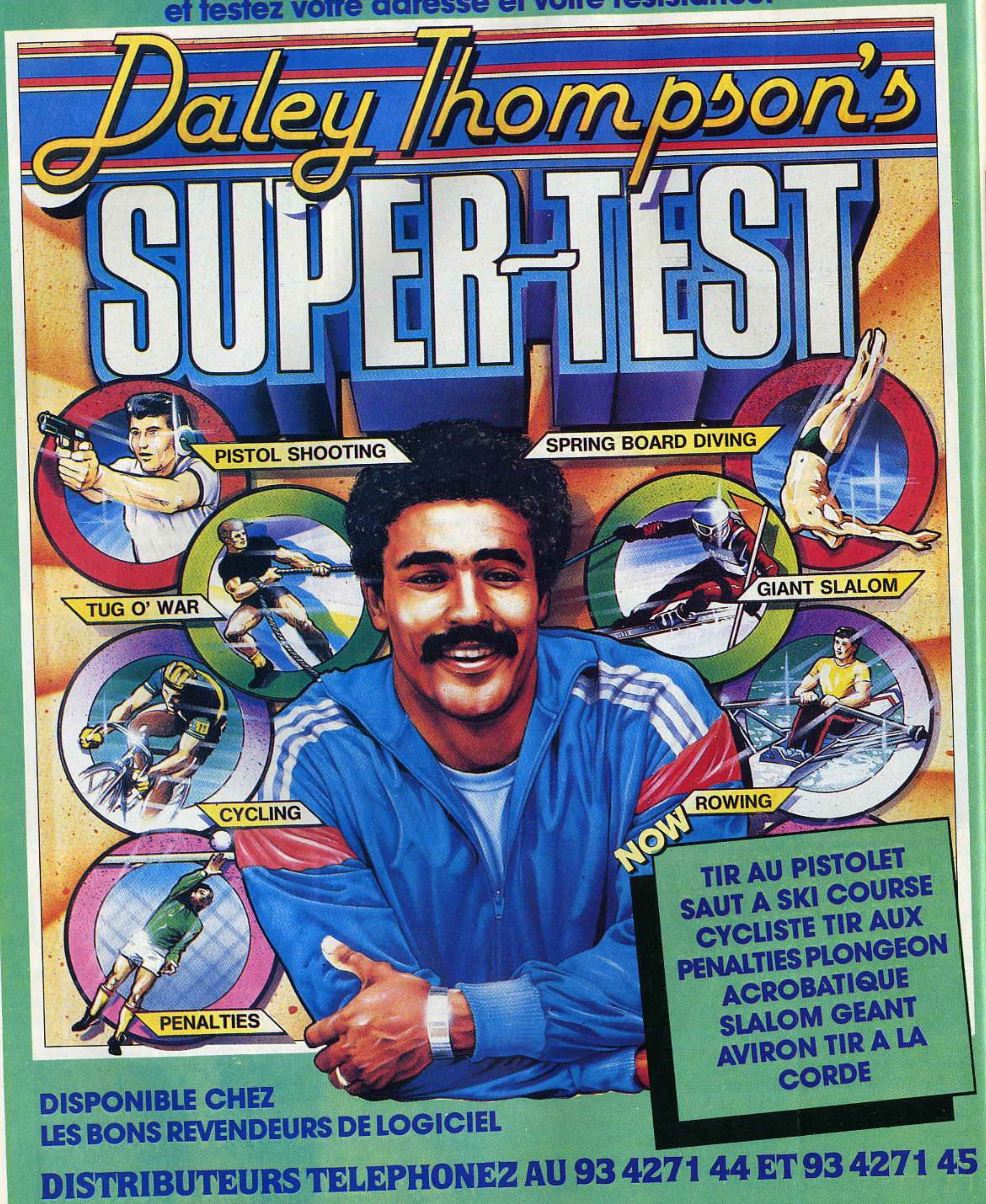
sions, on apprend bien vite à slalomer entre les palmiers, éviter les marécages et repérer les petits chemins qui emmènent aux autres clairières. Sur le sol, la terre fraîchement remuée indique qu'il y a quelque chose de caché sous vos pieds... Une pression sur le joystick vous permet de déterrer un quelconque objet caché... L'opération inverse, placer un piège, est de même possible. De la noix de coco explosive à la nappe de « napalm », vous pouvez ainsi truffer le sol de façon très satisfaisante. Plus subtile peut-être, la pelle vous permet de creuser, dans le sol, des trous qu'il vous faudra ensuite camoufler à l'aide de branchages. Tous ces pièges font perdre, à qui s'y laisse prendre, de longues et précieuses secondes. Car le temps est limité. Au centre de l'île, un volcan gronde. Le compte à rebours ne laisse que quelques minutes au niveau minimum et un peu moins d'une demi-heure au maximum pour retrouver le missile. Au delà, vous seriez brûlé par la lave...

Si l'action tient une place prédominante en ce qui concerne l'agilité et la précision de vos manœuvres, ce logiciel fait aussi appel à la stratégie : quelques soient les circonstances de la lutte, la partie n'est jamais gagnée. Les différents pièges ne sont, hélas, pas disponibles en un nombre illimité. Si votre « trapulator » est vide, il ne vous reste plus qu'à parcourir l'île en tous sens afin de ramasser de nouvelles pelles, cordes ou noix de coco...

Mais nous voici maintenant en possession des trois éléments qui constituent le missile. Il faut, dès à présent, regagner votre mère-patrie. Pour sortir de l'île, un seul moyen : votre sous-marin qui croise non loin de là. Reste à définir sa position exacte, ce qui n'est certes pas une mince affaire... Pour repérer le petit périscope du submersible, il va vous falloir faire quelques brasses dans cette mer dangereuse, et ce, sur toutes les côtes de l'île.

Plus qu'un simple jeu d'aventure/action, ce logiciel fait preuve d'une rare originalité. La vision simultanée des deux joueurs et les moyens mis à votre disposition pour combattre votre adversaire autorisent toutes les stratégies. Le scénario de votre mission est, en quelque sorte, redéfinissable, puisqu'il fait plus appel à votre propre ingéniosité qu'au hasard des circonstances ou situations pré-programmées. Si vous ne trouvez pas de concurrents sérieux, n'hésitez pas à faire appel à l'ordinateur qui servira (selon cinq niveaux d'intelligence possibles) l'espion Black. Enfin, voici le récit imagé d'un célèbre combat qui opposa Black et White tout dernièrement... Ames sensibles, s'abstenir ! (Cassette First Star pour *Commodore 64*).

Olivier Hautefeuille


Supertest-Le défi suprême rejoignez
Daly Thompson dans 8 nouvelles épreuves,
et testez votre adresse et votre résistance.
Daley Thompson's
SUPER-TEST
PISTOL SHOOTING
SPRING BOARD DIVING
TUG O' WAR
GIANT SLALOM
CYCLING
ROWING
PENALTIES
NOW
TIR AU PISTOLET
SAUT A SKI COURSE
CYCLISTE TIR AUX
PENALTIES PLONGEON
ACROBATIQUE
SLALOM GEANT
AVIRON TIR A LA
CORDE
DISPONIBLE CHEZ
LES BONS REVENDEURS DE LOGICIEL
DISTRIBUTEURS TELEPHONEZ AU 93 4271 44 ET 93 4271 45
AMSTRAD
464/664/6128
SPECTRUM 48K
ocean
COMMODORE
64/C128

GAGNEZ DES ORDINATEURS



ET 100 LOGICIELS

Comment gagner un des 8 ordinateurs MSX ou un des 100 logiciels MSX avec TILT ? C'est simple ! Il vous suffit de retourner le bulletin réponse ci-dessous dûment rempli à TILT - concours MSX, 2, rue des Italiens, 75009 Paris avant le 30 janvier 1986 (cachet de la poste faisant foi).
Lisez TILT, allez chez un revendeur participant à la promotion MSX et augmentez vos chances de gagner.



TILT n°26 "Guide 86" — Brochure MSX

BULLETIN RÉPONSE - BULLETIN DE PARTICIPATION
CONCOURS TILT - MSX

Nom : ____________________ **Prénom :** ____________________
Age : ____________________
Adresse : ____________________
____
Ville : ____________________ **Code Postal :** ____________________

RÉGLEMENT

1. Le groupement des fabricants et distributeurs de MSX et TILT organisent dans TILT n° 28 - daté janvier 1986 - un concours du 15 au 31 janvier 1986 à minuit.
2. Les bulletins réponses dûment remplis sont à expédier à TILT-concours MSX, 2 rue des Italiens, 75009 PARIS (un seul bulletin par personne et par famille), avant le 31 janvier 1986 minuit, cachet de la poste faisant foi.
3. Les collaborateurs de TILT et des Editions Mondiales, ainsi que leur famille, ne pourront participer au concours.
4. Aucun envoi en recommandé ne sera accepté ; les organisateurs ne sauraient être tenus responsables de toutes pertes, retards ou avaries provenant des services postaux.
5. Les lots ne pourront être échangés ni conte d'autres lots, ni contre des espèces.
6. La participation à ce concours implique l'autorisation faite aux organisateurs de publier dans TILT, nom, adresse, photographie, si nécessaires, à toutes fins promotionnelles.
7. Un tirage au sort sera effectué avant le 15 février. Les résultats seront communiqués individuellement aux gagnants et publication sera faite dans TILT.
8. Les organisateurs trancheront souverainement toute difficulté pouvant naître de l'interprétation et de l'application du présent réglement.
9. Le règlement de ce concours est déposé chez Maître Nadjar, 18, avenue Charles de Gaulle, 92200 Neuilly sur Seine.
10. La participation à ce concours implique l'acceptation pure et simple de ce règlement.

REPONSES

QUESTION N° 1 :
A quelle date sont arrivés sur le marché les premiers ordinateurs MSX ?

QUESTION N° 2 :
Qui a conçu le standard MSX ?

QUESTION N° 3 :
Combien de constructeurs japonais ont signé l'accord permettant au standard MSX de voir le jour ?

QUESTION N° 4 :
Combien de logiciels MSX ont été testés dans TILT "jeux et micro - le guide 86" ?

CHER TILT

INCONDITIONNEL

Je suis un inconditionnel de l'*Amstrad CPC 464* et j'aimerais savoir si l'adaptation de *Mandragore* sur *Amstrad* est celle de la première ou de la seconde version de ce jeu. Ensuite, j'aimerais savoir si *The Dambusters* pour *C 64* va être adapté sur *CPC 464*? (Il semble qu'il y ait deux versions, une de Sierra et l'autre d'US Gold? Si cela s'avérait exact et si l'une des deux versions était adaptée j'aimerais savoir laquelle?)

Un anonyme

Actuellement tous les Mandragore *vendus sont des « deuxième version », c'est-à-dire avec une mise en œuvre plus facile et un confort d'utilisation accru. Mais il s'agit du même jeu, de la même énigme. L'équipe est en train de peaufiner* Mandragore II, *qui proposera une nouvelle aventure.*

CONSOLE ET MICRO

Est-il vrai qu'il est impossible de jouer avec les cartouches *Atari 2 600* sur l'*Atari 800 XL*, sinon quelle est la différence entre une cartouche *2 600* et une cartouche *800 XL*? Merci.

Thierry Millod,
415000 Orléans

La console de jeu Atari 2 600 *(ou « VCS ») n'est pas compatible avec la gamme des ordinateurs* Atari *(600 et 800 XL, 130 XE). De toute manière, les cartouches ne sont pas au même format. Toute erreur de manipulation est donc impossible.*

L'EMBARRAS DU CHOIX

Je voudrais m'acheter un ordinateur à moins de 3 000 F mais je ne sais lequel choisir? Que me conseilles-tu? J'aimerais également savoir quelle est la différence entre un clavier « Azerty » et un clavier « Qwerty »?
Quel est le mieux?
Longue vie à *Tilt*.

Laurent Bordas,
59800 Lille

Le choix est vaste! Chaque ordinateur a ses qualités et ses défauts. Parmi les moins chers, on citera l'Atmos, à tout juste 1 000 francs, parfait pour débuter la programmation et qui possède une ludothèque honnête.
Le Spectrum est également intéressant, avec un très grand nombre de logiciels. En ajoutant quelques centaines de francs, on peut hésiter entre l'Amstrad, le Commodore — dont la ludothèque est inégalée en nombre et en qualité — et les M.S.X., dont les prix ont beaucoup baissé au cours de ces derniers mois.
Le clavier « Azerty » est le clavier français, le « Qwerty » le clavier anglais. Ces noms viennent de l'ordre des premières lettres sur les touches des claviers.

DISPONIBILITÉ

Je voudrais savoir si *The Rocky Horror Picture Show*, *Rally II* et *Beach Head* sont disponibles pour *Oric/Atmos*. Merci d'avance.

Julien Van Loo,
28330 Authon du Perche

Non, ces jeux ne sont pas disponibles sur l'Oric/Atmos.

ET LES JAQUETTES?

Je me demande bien pour quelle raison tu ne mets plus de jaquettes? Je pense que cela est une bonne idée pour « habiller » ses cassettes. Je suppose que beaucoup de Tiltmen sont de mon avis. *Tilt* est un très bon magazine et je lui souhaite longue vie.

Un anonyme

Nous n'avons pas décidé de supprimer les jaquettes de gaieté de cœur. Mais nous avons tant d'informations à transmettre, que nous nous efforçons de remplir au maximum les pages de Tilt, d'où le sacrifice des quatre pages utilisées par les jaquettes.

STANDARD

J'aimerais savoir si *Ultima I, II* et *III* sortiront sur le nouveau *Thomson : TO 9*. Est-ce que la prise Péritel est obligatoire pour le *TO 7/70*? Je possède un téléviseur avec seulement la prise antenne. Est-ce que je pourrai brancher le *ZX Spectrum* dessus? Merci d'avance.

Rémi Yerma,
31300 Toulouse

La série des « Ultima » n'est pas adaptée sur le TO 9. Le TO 7/70 possède uniquement une prise Péritel. Le ZX Spectrum peut se brancher sur la prise antenne du téléviseur. Mais il doit bien entendu être au même standard que celui du téléviseur (PAL ou SECAM).

CARTOUCHE US

Tout d'abord bravo pour ta nouvelle présentation.
Je voudrais surtout te demander si des cassettes *Colécovision* importées directement des U.S.A. sont compatibles avec une console *CBS* achetée en France.

William Gachignard,
77350 Le Mée-sur-Seine

Oui, les cartouches achetées aux États-Unis fonctionnent sur les consoles achetées en France.

ENTHOUSIASME

Longue vie à *Tilt*! Fidèle lecteur depuis le numéro 6, je dois avouer que mon enthousiasme va croissant au fil des mois… Et toutes mes félicitations pour votre remarquable article sur *Sorcery* (*Tilt* n° 25) qui est vraiment un logiciel qui mérite toute notre attention tant par les graphismes, la musique, les bruitages que par son action rapide…

NON MAIS!

Je suis un nouvel abonné à *Tilt* depuis quelques mois et je n'ai jamais eu un seul reproche à faire à cet excellent journal, jamais… jusqu'au moment où j'ai lu dans le numéro de novembre 85 une chose qui m'a fait bondir au plafond.
Dans votre article « Micro star » vous avez fait une erreur que je qualifie de honteuse! et je pèse mes mots : vous avez mis 5 étoiles pour la ludothèque du *C 64*, et 6 pour celle de l'*Amstrad*. Je connais moi des gens aux États-Unis possédant plus de 10 000 programmes sur *C 64*, oui j'ai bien dit 10 000. Et en France, certains dépassent les 2 000. Ce sont bien entendu des pirates mais c'est bien chez eux que l'on voit vraiment la dimension et l'extraordinaire machine qu'est notre *C 64*, vieux lion aux dents longues mais qui rugit encore très haut et très fort… et vive Commodore.
NB : J'espère que vous aurez une explication. Et longue vie à *Tilt*.

Cédric Fortin,
Sèvres

Mea culpa… Nul n'est parfait. C'est vrai que la ludothèque du Commodore 64 *est plus complète que celle de l'Amstrad, même si le chiffre de 10 000 parait bien exagéré.*

CRÉATION FRANÇAISE

Tu es toujours « the best » des revues d'informatique mais voici mes questions?
Est-ce que tous les logiciels et périphériques du *C 64* sont compatibles avec le *C 128*?
Pourquoi beaucoup d'éditeurs français négligent-ils de faire des logiciels sur le *C 64*?

Un anonyme

Oui, le C 128 est entièrement compatible avec le C 64. Il accepte aussi bien ses logiciels que ses périphériques. Nous ne sommes pas dans les confidences des éditeurs français. Mais il est facile de constater que sur le Commodore 64 les Anglais et surtout les Américains produisent des jeux de très grande qualité, nécessitant des investissements financiers considérables. Rares sont les sociétés françaises capables d'investir des sommes importantes sur un logiciel pouvant rivaliser avec une production américaine.

AVENTURE ET C 64

J'aime beaucoup ton journal et j'aimerais savoir si des jeux d'aventure célèbres (comme *Sorcellerie*, *Ultima III*) sont ou seront disponibles en cassettes pour *C 64*?
Merci d'avance.

Lionel Fayon,
58320 Pougues-les-Eaux

A notre connaissance, il n'est pas prévu d'adaptation de ces jeux sur Commodore 64.

TILT INTERNATIONAL

Je vous écris pour vous demander de mettre dans « Sesame » le plus possible de programmes pour *Oric 1/Atmos* parce qu'ici en Italie, l'*Oric* n'existe pas. Alors pour avoir un peu plus de jeux, je fais les programmes que je trouve dans « Sésame ».

Lorenzo Constannidis,
Riesi Sicilia Italie

Dans « Sésame », nous essayons de satisfaire au maximum les possesseurs des machines les plus courantes, dont l'Oric/Atmos. Et merci de nous lire depuis l'Italie. Cela prouve la portée internationale de Tilt.

COULEUR PLEASE

Je souhaiterais savoir s'il est possible d'obtenir la couleur sur un moniteur vert *Amstrad* en utilisant le cable Péritel (avec son alimentation) d'un *Atmos* sans risque de provoquer des dégats à l'*Amstrad*.

Maurice Herbaux,
34100 Montpellier

Non, cela n'a rien à voir. Pour profiter de la couleur à partir d'un Amstrad *équipé d'un moniteur monochrome, il faut acheter une interface Péritel, qui permet de raccorder l'Amstrad à n'importe quel moniteur couleur équipé d'une prise Péritel.*

BULLETIN DE SANTÉ

Est-ce vrai qu'Apple fait faillite? J'aimerais savoir, quel est l'ordinateur ayant le plus de logiciels. Merci d'avance.

Benharrosh-Dan,
94000 Créteil.

Absolument pas! Apple a traversé une période difficile, et perdu de l'argent. Mais son existence n'a jamais été remise en cause. L'Apple II est certainement l'ordinateur qui possède le plus de logiciels.



LES 3 GARANTIES VIDEOTROC

- SERVICE APRES-VENTE RAPIDE ET EFFICACE
- GARANTIE D'UN AN SUR TOUS LES ORDINATEURS ET PERIPHERIQUES
- GARANTIE DE REPRISE EN DEPOT-VENTE DE VOTRE MATERIEL (VENTE RAPIDE)

IMPRIMANTES MSX
CANON T22 A, 80 COL : 1990 F
SONY PRNC 41, COULEUR : 2750 F
SONY PRNT 24, MATRICIELLE : 3575 F
SONY PRND 80, MARGUERITE : 4300 F
YAMAHA PN-101, MATRICIELLE : 3600 F

CLAVIERS ET SYNTHETISEURS YAMAHA POUR TOUS MSX
INTERFACE TOUS MSX UCN-01 : 490 F
CLAVIER MUSICAL YK-01 : 850 F
GRAND CLAVIER MUSICAL YK-02 : 1790 F
SYNTHETISEUR FM SFK-01 : 1350 F
SYNTHETISEUR FM PRISES MIDI : 1650 F
SYNTHETISEUR FM II PRISES MIDI, 4 VOIES : 1950 F
SEQUENCEUR TEMPS REEL 8 PISTES POLYPHONIQUE 1150 F

CARTOUCHES MUSICALES YAMAHA
MUSIC COMPOSER YRM-101 : 400 F
VOICING PROGRAM YRM-102 : 400 F
MUSIC MACRO YRM-104 : 400 F
MIDI RECORDER YRM-31 : 520 F
RX EDITOR YRM-32 : 550 F
DX 21 VOICING PROGRAM YRM-35 : 520 F
FM MUSIC MACRO II YRM-51 : 520 F
FM VOICING PROGRAM II YRM-52 : 520 F
LECTURE DE CARTE MAGNETIQUE UGA-01 : 560 F
LECTEUR DE CARTE MAGNETIQUE CR-01 : 540 F
MEMOIRE EXTERNE (DATA MEMORY) UDC-01 : 690 F

ouvert du mardi au samedi de 10 H à 19 H non stop. et le lundi de 14 H à 19 H.

ACCESSOIRES
CASSETTES AUDIO C20 PAR 5 : 33 F
DISQUETTES 5" 1/4 PAR 10 : 77 F
DISQUETTES 3" 1/2 PAR 10 : 250 F
EXTENSION MSX II : PRIX PAR TELEPHONE
EXTENSION 32 K RAM YAMAHA URM-01 : 690 F
CARTOUCHE DE DONNEES SONY HBI-55 : 490 F
CABLE MAGNETO MSX : 65 F
CABLE IMPRIMANTE MSX : 250 F
INTERFACE IMPRIMANTE PHILIPS VU 040 : 260 F
MODULATEUR PERITEL-ANTENNE PHILIPS VU 011 : 425 F
MANETTE QUICKSHOT II : 99 F
MANETTE MSX "JOYCARD" QUICKSHOT VII : 149 F
MANETTE MSX "JOYBALL" QUICKSHOT IX : 199 F
MANETTE MSX "JOYPAD" SONY JS 33 : 129 F
MANETTE "THE STICK" (AU MERCURE) : 199 F

ORDINATEURS MSX
PHILIPS VG 8010 : 690 F
PHILIPS VG 8020 : 1290 F
CANON V20 : 1290 F
SONY HB 501-F + 2 CADEAUX : 1990 F
SONY HB 500-F MSX II : PRIX PAR TELEPHONE
LASER MSX II : PRIX PAR TELEPHONE
SPECTRAVIDEO SVI 738 (PORTABLE+DRIVE CP/M) + 3 CADEAU : 5990 F

MONITEURS
PHILIPS BM 7552, MONOCHROME (SPECIAL MSX) : 995 F
PHILIPS CM 8521, COULEUR : 2390 F
PHILIPS CM 8535, HAUTE RESOLUTION : 2990 F

ENSEMBLES ORDINATEURS-MONITEURS
PHILIPS VG 8010 + BM 7552 : 1650 F
PHILIPS VG 8010 + CM 8521 : 2990 F
CANON V20 OU PHILIPS VG 8020 + BM 7552 : 2250 F
CANON V20 OU PHILIPS VG 8020 + CM 8521 : 3590 F
CANON V20 OU PHILIPS VG 8020 + CM 8535 : 4190 F
SONY HB 501-F + BM 7552 : 2950 F
SONY HB 501-F + CM 8521 : 4290 F
SONY HB 501-F + CM 8535 : 4890 F

LECTEURS DE DISQUETTES MSX
PHILIPS VY 010 (3,5", 360 K) : 2590 F
PHILIPS VY 011 (2ème LECTEUR) : 1590 F
CANON VF-100 (3,5", 720 K) : 3290 F
SPECTRAVIDEO SVI-707 (5 1/4", 360 K + CP/M) : 3990 F

LECTEURS DE CASSETTES POUR MSX
SPECTRAVIDEO SVI-668 : 320 F
SPECTRAVIDEO SVI-1400 (TOUT ORDINATEUR) : 460 F
LASERDATA SLIM LINE : 390 F
SANYO DR-202 A (3 VITESSES) : 690 F
SONY SDC 500 : 640 F

LIVRES MSX

SYBEX
— INITIATION AU BASIC 98 F
— GUIDE DU GRAPHISME 98 F
— 56 PROGRAMMES 78 F
— JEUX D'ACTION 49 F
— JEUX EN ASSEMBLEUR 78 F
— ROUTINES GRAPHIQUES EN ASSEMBLEUR 78 F
— PROGRAMMES EN LANGAGE MACHINE 78 F
— TECHNIQUES DE PROGRAMMATION DES JEUX EN ASSEMBLEUR 98 F
— ASTROLOGIE, NUMEROLOGIE, BIORYTHMES 98 F

PSI EDITIONS
— LE LIVRE DU MSX 110 F
— BASIC MSX 120 F
— 102 PROGRAMMES MSX 120 F
— MSX EN FAMILLE 120 F
— SUPER JEUX MSX 120 F
— LA DECOUVERTE DES MSX 150 F
— CLEF POUR MSX 150 F
— ASSEMBLEUR ET PERIPHERIQUES DES MSX 110 F

EYROLLES EDITIONS
— BASIC MSX 125 F
— JEUX D'ACTION-HASARD MSX 110 F
— 40 PROGRAMMES PEDAGOGIQUES EN BASIC MSX 95 F

dans la limite des stocks disponibles

VIDEOTROC

89 bis, rue de Charenton 75012 PARIS
Métro : Ledru-Rollin / Gare de Lyon
Tél. : 43.42.18.54+

JEUX EN CARTOUCHES

HYPER RALLY 240 F/GALAGA 240 F/BOSCONIAN 240 F
SOCCER KONAMI 240 F/BOXING KONAMI 240 F/YIE AR KUNG FU II 240 F
PAC-MAN 240 F/DIG-DUG 240 F/MAPPY 240 F
ROAD FIGHTER 230 F/FLIPPER ROLLERBALL 230 F
SUPER SOCCER 240 F/PING PONG 230 F
RAID ON BUNGELING BAY 240 F/KING VALLEY 230 F
TENNIS 230 F/SUPER TENNIS 240 F/E.I. 190 F
YIE AR KUNG FU 230F/CHESS 189 F/ALI-BABA 240 F
BACKGAMMON 189 F/KONAMI'S GOLF 230 F
GOLF (HOLE IN ONE) 230 F/SUPER GOLF 240 F
LODE RUNNER 240 F/CHOPLIFTER 240 F/SENJYO 240 F
PAYROAD (TRAVERSEE DU JAPON) 240 F/ALPHA-SQUADRON 240 F
COSMO-EXPLORER 240 F/ATHLETIC LAND 190 F/SCION 240 F
ANTARCTIC ADVENTURE 190 F/CIRCUS CHARLIE 190 F
HYPER SPORTS I 190 F/HYPER SPORTS II 190 F
TIME PILOT 160 F/SUPER BILLIARDS 160 F/DORODON 240 F
SUPER COBRA 160 F/HYPER OLYMPIC I 160 F
HYPER OLYMPIC II 160 F/COMIC BAKERY 160 F

JEUX EN SOFT-CARDS (FORMAT CARTES DE CREDIT)

ADAPTATEUR SOFT-CARD : 110 F/LE MANS : 240 F
BARNSTORMER : 220 F/SHARK HUNTER : 220 F
SWEET ACORN : 190 F/XYZOLOG : 190 F
CHACK'N POP : 190 F/CHOROQ : 190 F
BACKGAMMON : 220 F

MATHS

LE MINOTAURE 160 F/LA RONDE DES CHIFFRES N.C.
JE COMPTE (CALCUL + 4 JEUX) 125 F
CALCUL (C) 190 F/MONKEY ACADEMY (C) 160 F
MX MATHS 249 F/MX FONCTIONS 249 F

MUSIQUE

INTRODUCTION A LA MUSIQUE 179 F/COURS DE SOLFEGE 215 F
MUE (C) 275 F/MUE + TRACK-BALL CAT 690 F
HIT BIT MUSIC STUDIO (C) 395 F

GRAPHISME

COLOR PACK 149 F
CARTOUCHE DE LECTURE GRAPHIQUE YAMAHA UGA-02 690 F
CARTOON 185 F/KATUVU 149 F
COLOUR FANTASIA 115 F/EDDY II (C) 275 F
EDDY II + TRACK-BALL CAT 690 F/HIT BIT GRAPHIC MASTER (C) 395 F
HIT BIT PRINT LAB (C) 395 F/TRACK-BALL CAT 490 F

(C) = CARTOUCHE

JEUX EN CASSETTES

LA GESTE D'ARTILLAC 290 F/OLE 175 F
MACADAM BUMPER 170 F/A VIEW TO A KILL 130 F
MANDRAGORE 239 F/SORCERY 110 F/HERCULE 150 F
THE HOBBIT 149 F/BATTLE OF MIDWAY 120 F/AUTOROUTE 150 F
BOULDER DASH 130 F/JUMP CHALLENGE (VELO CROSS) 95 F
SLAPSHOT (HOCKEY SUR GLACE) 105 F/GALAXIA 79 F
HARVEY SMITH SHOW JUMPING 130 F/BRIAN JACK SUPERSTAR 115 F
MASTER OF THE LAMPS 120 F/GHOSTBUSTERS 135 F/COQ INN 149 F
PASTFINDER 120 F/DECATHLON 120 F/CHUCKIE EGG 79 F
BEAMRIDER 120 F/PITFALL II 120 F/VACUUMANIA + LASERBYKES 65 F
RIVER RAID 120 F/HERO 120 F/FOOTBALL N.C.
CRAZY GOLF 89 F/JET SET WILLY 59 F
JET SET WILLY II 95 F/MANIC MINER 85 F
HUNCHBACK 99 F/HYPER VIPER 95 F
SPOOKS & LADDERS 69 F/STOP THE EXPRESS 75 F
SHARK HUNTER 95 F/DOG FIGHTER 69 F
SHNAX 80 F/KUBUS 75 F/ZAXXON 150 F
ZIPPER 49 F/FRUITY FRANK 75 F
BOOGA-BOO 95 F/BOARDELLO 95 F
BUZZ OFF 95 F/HOT SHOE 95 F
SNOWBALL 120 F/RED MOON 80 F
SKRAMBLE 125 F/BLAGGER 85 F
DISC WARRIOR 85 F/CASTLE OF COMBAT 69 F
SEA HUNTER 69 F/THE SNOWMAN 95 F
OH MUMMY 95 F/PYRO-MAN 125 F
LAZY JONES 105 F/ILLUSIONS 150 F
CONGO BONGO 150 F/BUCK ROGERS 150 F
KEYSTONE KAPERS 150 F/HUSTLER (BILLARD) 99 F
MAZE MAXE 130 F/BOARD GAMES 4 JEUX 69 F
COMPILATION 6 JEUX 130 F/50 SUPER-JEUX PSI 149 F

SIMULATEURS DE VOL

FLIGHT PATH 737 105 F/737 FLIGHT SIMULATOR 120 F
JET FIGHTER (PARLANT) 185 F/JUMP JET 119 F

EDUCATIFS

BASIC
INITIATION AU BASIC I OU II 179 F
CUBE INITIATION AU BASIC (4 K7 + 1 MANUEL) 285 F
FORMATION AU BASIC SONY I OU II 189 F
DIALOGUE AVEC UNE SAUTERELLE 179 F

DIVERS

ORTHOCRACK 185 F/LIRE VITE ET BIEN 179 F
MOTS EN FLEURS N.C./MX DISSERT PHASE I OU II 249 F
ANGLAIS I OU II 195 F/SNAKES & LADDERS 185 F
LOS GUSANITOS 160 F/DEUTSCH WURMCHEN 160 F
GEOGRAPHIE 179 F/MICROPROCESSEUR 189 F
STAR SEEKER (ASTRONOMIE) 115 F/VALISE 6ème 490 F
KIT BAC : MATH C.E. OU MATH AI DB OU PHYSIQUE OU ECONOMIE 890 F

JEUX DE SOCIETE

OTHELLO N.C./SONY CHESS (C) 189 F/SONY BACKGAMMON (C) 189 F
3D ULTRA CHESS 159 F/SUPER CHESS 105 F
CHESS MASTER 195 F/BRIDGE 115 F
TAROT NICE IDEAS 220 F/CHALLENGER (REVERSI) 130 F
COMBLOT (BELOTE) 120 F

UTILITAIRES

MINICALC 249 F/TEX 290 F/DATA-BASE (FICHIERS) 235 F
ODIN (ASS-DES) 320 F/ HIT BIT CALC 249 F
BANCO-GEST 210 F/KUMA FORTH 485 F
KUMA LOGO 235 F/KUMA WORD PRO 375 F
KUMA SPREAD SHEET 375 F/KUMA ZEN (EDIT-ASS) 235 F
MX TEXT (TRAITEMENT DE TEXTES) 249 F/MX BASE (FICHIERS) 249 F
MX STOCK (GESTION) 249 F/MX CALC (TABLEUR) 249 F
MX GRAPH (GRAPHISMES) 249 F/MX STAT (STATISTIQUES) 249 F
AACKO BASE (DISK + K7) 545 F/AACKOTEXT (DISK + K7) 545 F
MULTITEXT (c) 590 F/MACRO-HIT ASSEMBLEUR 349 F
Dr BASIC & Mr BUG (c) 185 F/BALCOM (COMPILATEUR) 170 F

SUPER-PROMOS SUR AMSTRAD, COMMODORE, SPECTRUM, ORIC !
(prix par téléphone)

2000 JEUX DISPONIBLES
DONT LA MOITIÉ A PRIX CASSÉS !

BON DE COMMANDE : à retourner à VIDEOTROC - 89 bis, rue de Charenton - 75012 PARIS

Je, soussigné M ________ Prénom ________
Adresse ________
commande le matériel suivant ________

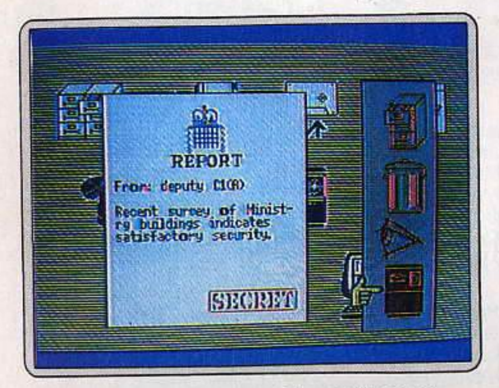
Je choisis de vous régler par ☐ chèque bancaire ou ☐ CCP Signature
pour un prix de ______ + 15 F FRAIS DE PORT JEUX
pour un prix de ______ + 75 F FRAIS DE PORT MATERIEL

CREDIT CREG IMMEDIAT
FACILITES VIDEOTROC
CARTES DE CREDIT

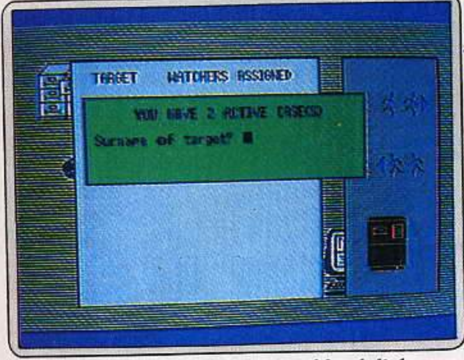
A CREDIT
Je désire recevoir une offre préalable de crédit (CREG)
Montant de la commande ☐
Nombre de mensualités ______ ______ F /mois
Versement comptant ______ F
☐ Chèque ☐ Mandat-Lettre ☐ CCP

Recherche aventure désespérément

Un barbouze détient le pouvoir d'empêcher le déclenchement d'une troisième guerre mondiale.
Le paladin au grand cœur affronte mille dangers pour retrouver un fabuleux trésor. Un coureur de l'espace recherche à travers la galaxie le Messie qui la sauvera.
Trois époques, trois univers, une seule passion. L'aventure.



Tout commence par ce document secret



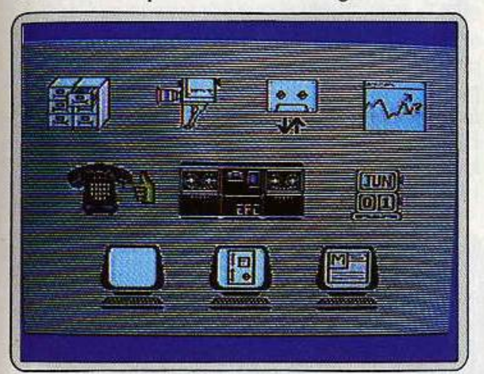
Peu à peu apparaît la terrible réalité

The fourth protocol

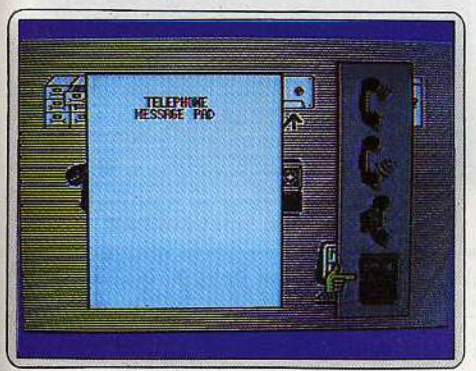
Issu du célèbre roman de Frédérick Forsyth, ce logiciel d'aventure stratégique vous plonge dans le monde cruel des services secrets.

La guerre froide qui oppose Moscou et Washington connaît en ce moment une phase décisive en ce qui concerne les défenses stratégiques américaines. Vos services viennent de prendre connaissance du fameux plan Aurora par lequel le gouvernement russe va tenter de déstabiliser l'action des bases militaires nord-atlantiques et nord-méditerranéennes.

Afin d'éviter l'attaque nucléaire prévue par Moscou pour le début des élections générales de 1987, il vous incombe de retrouver les documents volés au « N.A.T.O. » (défense militaire américaine), de connaître l'emplacement de la charge nucléaire et



Le téléphone est très utile...



à condition de bien l'utiliser

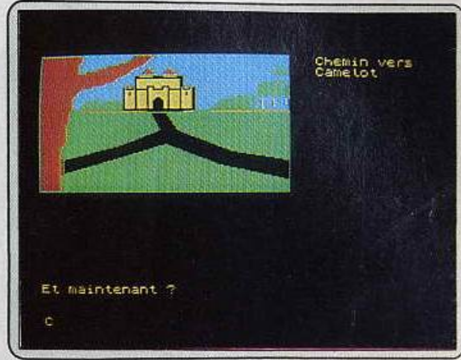
de donner l'assaut final qui sauvera la nation entière. Ce programme de simulation repose sur trois phases de jeu. Chacune de ces différentes parties devra être résolue dans l'ordre afin de réussir votre mission. Le personnage que vous incarnez est John Preston, agent principal au M 15 (service de l'Intelligence militaire). Ce service traite de contre-espionnage dans les branches suivantes : police, personnel des services et sécurité militaire. Votre lutte est donc essentiellement axée sur l'infiltration soviétique dans les services généraux américains. C'est en ce domaine que se situe la première phase de jeu : « The N.A.T.O. Documents ». Rappelons à cette occasion la signification du sigle anglo-saxon N.A.T.O. : North Atlantic Treaty Organisation. Organisation du traité de l'Atlantique Nord (O.T.A.N.)
Si les preuves d'infiltration et de divulgation de secrets militaires ont été établies par vos services, votre mission a pour but désormais à découvrir au sein de votre équipe le fameux « agent double ».
Le tableau principal de cette manche consiste en fait en un inventaire graphique de vos moyens d'action. Sur l'écran, neuf possibilités de communication sont à votre disposition. Vous contrôlez ces derniers en déplaçant, à l'aide du joystick, un curseur sur les différents symboles. Les trois unités informatiques disposées sur votre bureau vous fournissent au fur et à mesure de votre progression les fiches de surveillance, les rapports de vos agents et les communiqués émanant de vos supérieurs. Le téléphone vous permet, bien entendu, de communiquer, dans certains cas précis, avec d'autres services.
Tandis que le calendrier indique la date de votre premier jour d'investigation, il vous faut dès maintenant établir une surveillance « serrée » auprès des agents jugés suspects par les rapports. Quarante inspecteurs sont ainsi sous vos ordres.
L'option symbolisée par une caméra gère le nombre d'agents que vous lancez sur telle ou telle piste. Vous voici donc à pied d'œuvre. Après avoir répertorié et classé les différentes notes et rapports dans vos archives puis décidé des personnes à surveiller, vous passez au jour suivant sur le calendrier. Pour étoffer ainsi un scénario déjà fort riche, différents problèmes vont se poser à vous par l'intermédiaire de votre centrale informatique. Surveillance de tel ou tel bureau, appel et convocation d'un témoin ou relation avec la presse, vous risquez bien vite de perdre le contrôle de votre service et, par la même occasion, la confiance de vos supérieurs hiérarchiques.
La deuxième partie du programme, intitulée « The Bomb », vous permet dorénavant de quitter votre bureau et d'effectuer, par vous-même, les investigations nécessaires.
D'après un principe équivalent à la première phase de jeu, l'écran général donne accès, par simple maniement du joystick, aux six options suivantes : prendre ou laisser un objet, communiquer avec d'autres personnages, se diriger dans le batiment, examiner la pièce où vous vous trouvez, laisser passer un jour et enfin connaître votre score potentiel.
Vous êtes donc ici opérationnel directement sur le terrain puisqu'il s'agit dès lors de fouiller le bâtiment, d'empocher tous les indices que vous rencontrez et de vous servir, bien entendu, des conclusions obtenues dans la première partie du jeu. Signalons de même que ce programme est truffé de codes et de messages secrets que vous pourrez décripter à l'aide d'un fascicule fourni. Il est ainsi plus que nécessaire de conserver soigneusement sur des notes les divers messages et mots de passe communiqués tout au long de votre aventure.
Si c'est la stratégie qui règle ainsi votre succès, l'action n'en est pas pour autant laissée pour compte. Preuve en est le téléphone qui se met parfois à sonner et qui risque fort de vous raccrocher au nez si vous n'êtes pas assez rapide pour vous placer en mode « communication ». Pour vous aider dans votre tâche, les ordinateurs parsèment votre route, tout prêts à vous livrer des informations indispensables. Mais encore faut-il connaître les codes d'accès et les numéros de fichier. C'est ainsi qu'après de longues heures (et nuits...) de recherches le fameux agent John Preston vient de découvrir, d'une part le réseau d'infiltration ennemi, d'autre part, l'emplacement de la charge nucléaire. Ces deux victoires sont indispensables à l'accès de la troisième partie de votre mission « The Sas Assault » ! Ultime bataille entre les agents américains et les sombres forces du KGB. Un pistolet à la main, vous allez tout tenter pour désamorcer la bombe et rendre à l'ensemble des forces en présence un équilibre stratégique indispensable. Tout au long des trois phases du jeu, *The Fourth Protocol* apparaît comme un logiciel d'une richesse inépuisable. L'interaction des différents services, les communications et liaisons entre les agents confèrent à l'ensemble un réalisme saisissant. Si le mode graphique est remplacé par l'emploi des fenêtres et curseurs, l'action n'en est que mieux représentée dans l'imagination du joueur.
L'ambiance que développe un tel programme vous plonge immanquablement dans l'univers trouble de cette guerre de l'ombre. Angoisse, stratégie, action... comme si vous y étiez. (Disquette HCP pour *Commodore 64*)

Olivier Hautefeuille

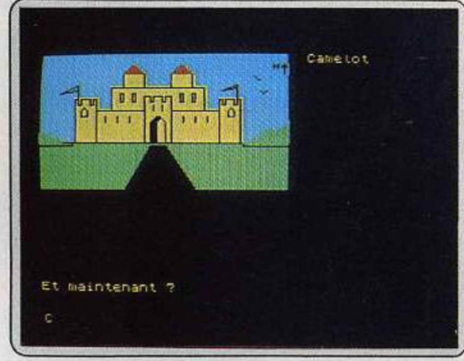
La quête du chevalier

Un preux chevalier, dans un vaste pays aux multiples enchantements, part en quête du trésor de Merlin l'enchanteur.

Chevalier au royaume d'Arthur et prétendant à la Table Ronde, vous devez prouver votre courage et votre magnanimité. L'épreuve est à la taille de l'honneur brigué : retrouver les trésors de l'enchanteur Merlin, et les rapporter à Camelot. La forêt est pleine de créatures, souvent maléfiques. Quelques-unes pourtant, aideront le preux chevalier, s'il sait les reconnaître. Mais cela n'empêchera pas la quête de se révéler aussi longue que dangereuse.



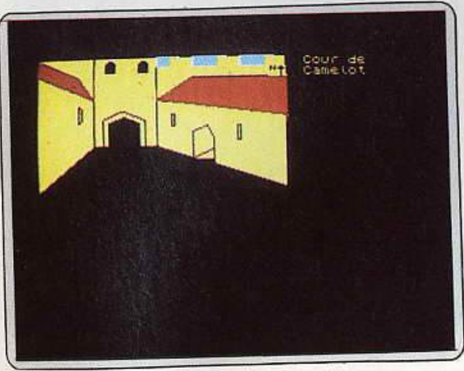
Le château de Camelot...



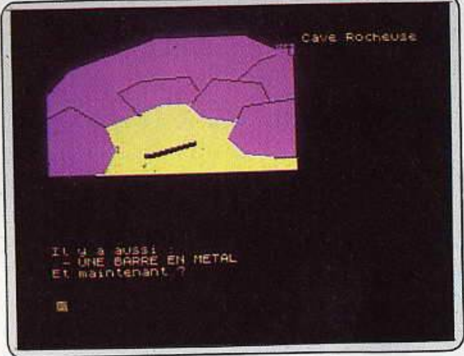
le lieu où se noue l'aventure

Nouveau jeu pour *Spectrum* de l'éditeur « Les Aventures », *La quête du chevalier* dévoile une qualité en net progrès par rapport aux précédentes productions de cette société spécialisée dans la traduction et l'adaptation en français de jeux d'aventure anglais. Car, sous un abord classique, ce logiciel présente quelques détails intéressants. Il ne rentre pas à proprement parler dans la catégorie des jeux d'aventures graphiques. En effet on dénombre seulement trente-cinq écrans graphiques pour cent quatorze salles, et ces graphismes ne prennent que le tiers environ du total de l'écran. En revanche leur qualité est très honorable, et l'affichage très rapide. Un bon point de ce côté. La version française a d'ailleurs été améliorée par rapport à l'original, avec des dessins plus fouillés, et l'apparition sur l'écran d'un objet lorsqu'on le pose. L'accompagnement sonore a également été retravaillé, et le résultat est exceptionnel pour le *Spectrum*. ▸





Inspecter l'intérieur du château, pour se flanquer d'un écuyer



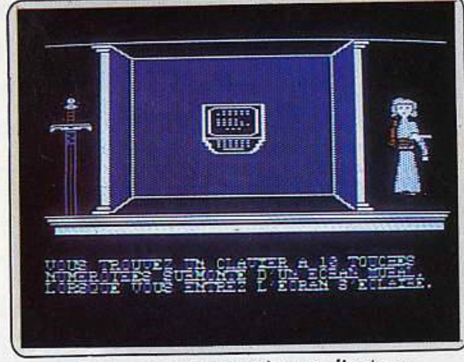
Ne pas hésiter à se glisser dans les grottes, pour y glaner de menus accessoires.

La syntaxe comprend plus de cent quatre-vingts mots, avec de nombreux synonymes. La recherche du vocabulaire exact ne provoque pas trop de perte de temps, ce qui est bien agréable. L'ordinateur comprend deux mots, et pour chacun d'eux les cinq premières lettres. Mais il accepte des phrases plus construites, avec des articles. Dans ce cas, il prend seulement en compte ce qui l'intéresse. Parmi les instructions, on trouve « prends tout » et « laisse tout ». Ordres pratiques à utiliser lorsqu'on est encombré d'objets divers.

Le début du jeu reste assez simple. Les aventuriers débutants ne seront pas rebutés, les plus aguerris avanceront rapidement. Qu'ils ne se laissent pourtant pas entraîner par leur enthousiasme. Il n'est pas forcément bon de passer un dragon par le fil de l'épée, sous prétexte que celui-ci barre la route. La méthode forte semble efficace sur le moment. Mais plus tard dans l'aventure, le terrible animal se révèle indispensable. Mieux vaut donc chercher à l'amadouer. Face à un nain, en revanche, l'intimidation est payante. Il se transformera en un dévoué serviteur.

Passé les premières escarmouches, la quête devient plus ardue. Et ceux qui auraient pu ricaner devant la simplicité initiale risquent fort de marquer le pas. Les labyrinthes, malgré leur faible développement géographique, sont de véritables pièges. Il est bon de se rappeler les contes de Perrault, et de ne pas hésiter à grimper aux arbres. Arrivé auprès de la belle princesse, un bon conseil : comportez-vous comme un vrai chevalier. Sinon, l'ordinateur saura vous remettre sur le droit chemin, de la façon la plus énergique qui soit. Car *La quête du chevalier* est un logiciel très bien élevé, qui tourne résolument le dos à la vulgarité. Ce qui n'est pas toujours le cas dans les jeux d'aventure français. Ultime raffinement, et non des moindres, la possibilité de sauvegarder en mémoire ordinateur une partie en cours, en quelques secondes. Tant que l'ordinateur reste sous tension, le jeu se rappelle de façon quasi-instantanée. Grâce à ce procédé, on n'hésite pas à sauvegarder souvent la partie, ce qui évite de revivre continuellement les mêmes passages après chaque issue malheureuse. La sauvegarde sur cassette reste également possible lorsque vient l'heure de quitter le logiciel. (Cassette « Les Aventures » pour *ZX Spectrum 48 K*. Prix : B)

Patrice Desmedt



Cela ressemble fort à un ordinateur. Quel message a-t-il à délivrer ?

Prophetie

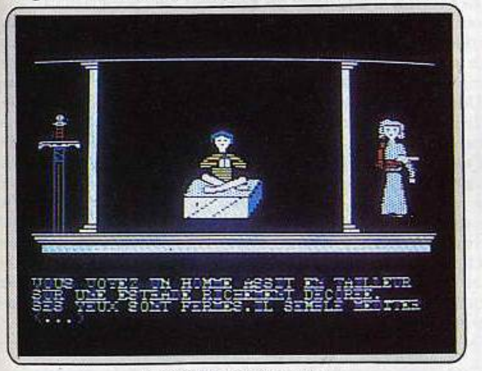
Jeu de rôle galactique en français, *Prophetie* vous entraîne dans un univers étrange et inquiétant.

Les jeux de rôle en français sont malheureusement encore assez peu courants. Cette lacune vient d'être en partie comblée sur *Apple* par la sortie de ce jeu de rôle galactique en deux disquettes. Vous allez vivre dans un monde étrange, dit univers interne, régi par des lois tyranniques qui pèsent lourdement sur les peuples. Le dernier espoir de l'humanité exogène d'échapper au double joug de l'empereur et des dieux repose sur la venue d'un être d'exception, le Messie.

En dehors de la planète sur laquelle vous vous trouvez au départ de l'aventure, il en existe de multiples autres, accessibles par astronef. Ces systèmes solaires sont pour la plupart infestés de monstres tous plus rebutants les uns que les autres. Par bonheur, certaines planètes ont pu, malgré tout, être colonisées par des forces régulières et les créatures errantes y sont donc beaucoup moins nombreuses. L'univers externe est inaccessible et seul son incidence sur le monde interne permet de le cerner un peu. Ses influences sont maléfiques, mais pourtant la légende précise que c'est de lui que viendra le Messie.

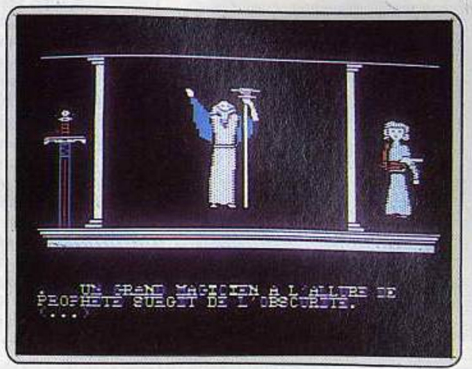
Avant de commencer votre aventure, il vous faut, comme pour l'ensemble des jeux de rôle, créer un personnage. Cette création a lieu dans le centre d'exogénèse. C'est un lieu mystérieux constituant la manifestation la plus évidente de l'univers extérieur. Tout ce qui s'y passe est le résultat d'actions externes qui semblent avoir pour but un programme génétique prédéterminé, mais encore inconnu. Pour créer votre personnage, vous lui donnez un nom et lui choisissez un sexe. Déterminez ensuite

à quelle race vous désirez le faire appartenir : Centaurien, Mentat, Mentaliste, Spirit, Humain ou Cyborg. Chacune de ces races possède des qualités et des défauts propres, la race humaine pour sa part constituant la moyenne. Six caractéristiques de base déterminent votre personnage : force, intelligence, sagesse, constitution, dextérité et persévérance. Elles auront un rôle capital pour les combats, l'acquisition de sorts, l'ouverture des portes, le lancement de projectiles et bien d'autres facteurs. Il existe un « stock » aléatoire de points supplémentaires que vous pouvez distribuer à volonté pour renforcer telle ou telle caractéristique de vos personnages et faire ainsi correspondre ceux-ci à vos désirs.



Mages ou charlatans, les prêtres et devins ne manquent pas.

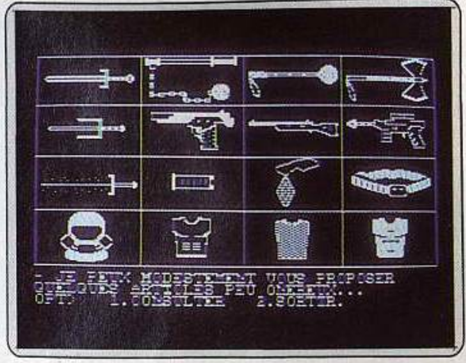
Seule restriction, la note maximale de chaque trait de caractère est limitée à vingt. Bien évidemment, il faut faire preuve d'un peu de logique et préférer une race possèdant un bon quota au départ dans les caractéristiques qui vous intéressent le plus, plutôt que de partir d'un niveau trop bas et de l'élever à l'aide des points de distribution supplémentaires. Jusqu'à huit personnages différents peuvent ainsi être créés, mais vous n'êtes pas obligé de les établir tous. Ainsi, si vous avez déjà en votre possession deux personnages de sexes opposés, vous avez la possibilité de leur faire avoir des enfants. L'ordinateur se charge alors de définir les caractéristiques pro-



Une apparition soudaine et surréelle, quelque peu inquiétante.

pres de chaque enfant en fonction de celles des parents, et vous annonce ensuite avec fierté le sexe du beau bébé qui vient de naître. Les mariages consanguins sont impossibles.

Il ne vous reste plus maintenant qu'à choisir l'un de vos personnages pour le faire partir en mission. Il se retrouve alors sans arme ni équipement, avec juste quelques pièces d'or en poche, dans un des labyrinthes de la ville. Derrière lui se trouve le centre d'exogènèse qu'il vient de quitter. Mieux vaut ne pas y retourner car c'est alors la mort assurée. Vous avez tout intérêt à dresser un plan du labyrinthe et à noter l'emplacement des différents endroits utiles pour pouvoir vous y rendre ensuite plus rapidement. Vous trouverez entre autres les centres d'info-public qui vous livreront certains renseignements utiles. C'est aussi dans ce premier labyrinthe que vous trouverez les temples des quatre principales religions de la planète : Elémentaire, Kowu, Antahkara et Ananda. Leurs prêtres vous invitent à vous initier, ce qui vous fait acquérir de puissants pouvoirs magiques, mais vous fait du même coup détester par les prêtres des autres religions, car il est bien évident que vous n'avez le droit d'adorer qu'un dieu à la fois. Vous pouvez aussi tomber dans le bureau d'un recruteur de l'armée. Si vous vous enrolez, vous disposez d'un avancement rapide et d'un vaisseau qui vous attend au troisième niveau. Les dévitalisateurs répartis au sein de ce labyrinthe vous permettent d'acquérir instantanément les connaissances d'un métier dans divers domaines. Mais le prix à payer en est particulièrement lourd : dix ans de votre vie vous sont retirés en un instant. Pourtant, comme le signalent les centres d'informations, la liberté appartient aux téméraires. Avant de vous engager dans le second niveau par l'ascenseur, vous devez absolument vous arrêter dans une boutique pour y acheter l'équipement nécessaire : armes, armures et divers objets magiques, qui vous seront indispensables pour la poursuite de votre mission où vous aurez sans nul doute à combattre de nom-

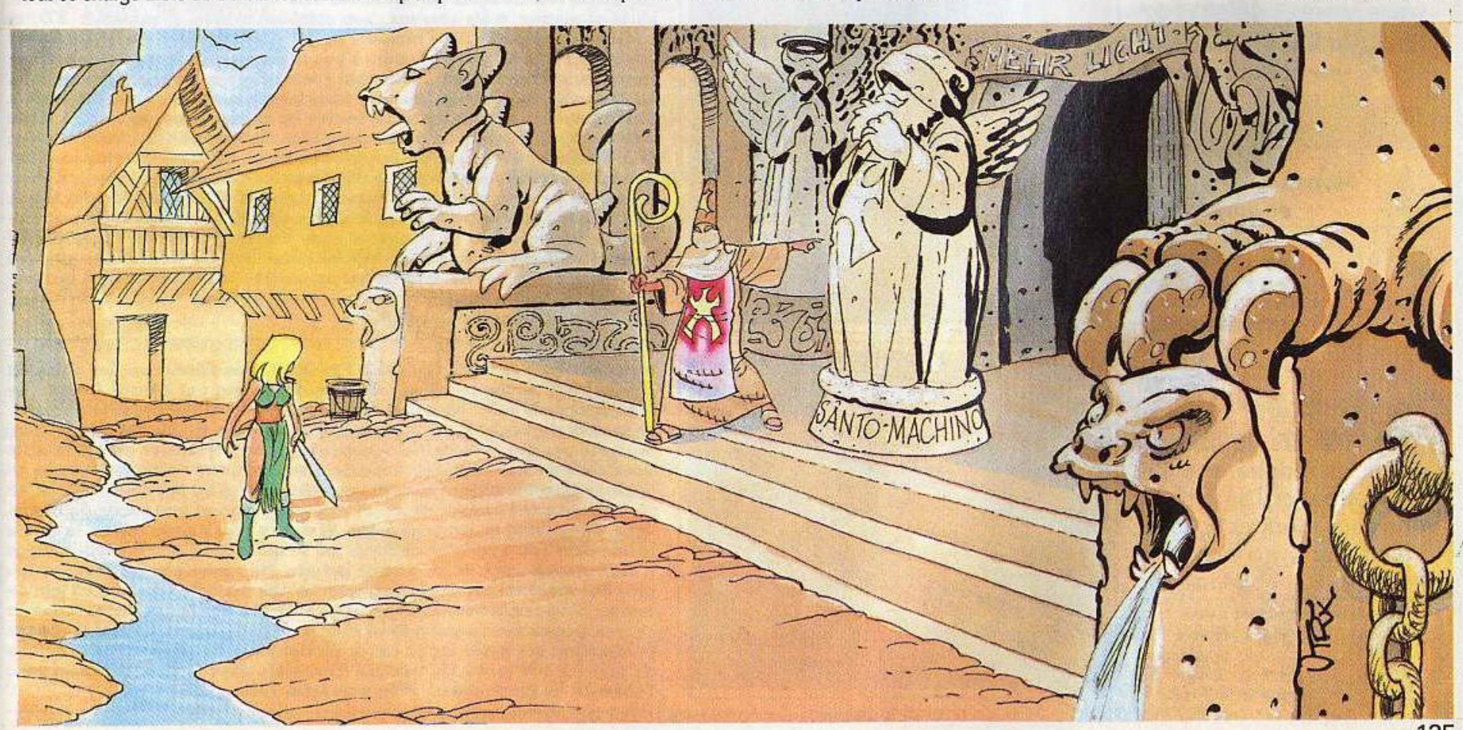


L'armurerie de l'espace est très complète. Faites le bon choix !

breux monstres. Il ne vous reste plus qu'à continuer l'exploration des niveaux plus profonds du labyrinthe pour compléter l'équipement de votre vaisseau et consulter les cartes galactiques puis à monter à bord de votre astronef et tenter de localiser ce Messie tant attendu.

Les graphismes sont corrects pour un jeu de rôle, mais les possibilités de combats et de sorts sont un peu trop réduites et il est regrettable de ne pouvoir constituer une équipe de plusieurs personnages se complétant. Cependant le jeu reste intéressant. (Disquette Hexameron pour *Apple II*. Prix : n.c.)

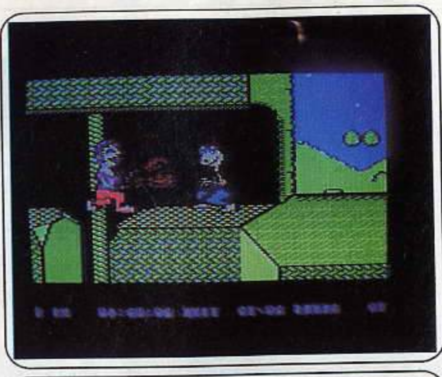
Jacques Harbonn



William Wobbler

William, le dragon, part en quête d'une dizaine de trésors cachés dans les grottes de la mort. Un regard tendre, et la démarche nonchalente d'un paisible touriste.

aventure/action : *type*
★★★★ : *intérêt*
★★★★ : *graphimes*
– : *dialogue*
★★★★ : *difficulté*
B : *prix*



Vous arpentez les alentours du château. Neuf puits vont vous permettre d'accéder aux galeries et de poursuivre votre route. Tandis que d'étranges chauves-souris et une gracieuse demoiselle armée d'une massue se lancent à votre poursuite, il vous faut sans plus tarder descendre dans une des grottes. Une seule d'entre elles est susceptible de vous procurer la lanterne magique, premier indice de votre aventure. Ce n'est qu'en remontant à la surface, après avoir slalomé entre les grenouilles et serpents venimeux, qu'un autre des neuf puits vous dévoilera son secret. Ce logiciel dont l'action représente, en début de partie, la totalité de vos préoccupations, se transforme par la suite en un véritable casse-tête. Les objets découverts doivent être sauvegardés sur disquette. En effet, il suffit qu'un des monstres vous touche pour que tout soit à recommencer. Notons, de plus, que la configuration du jeu est modifiée à chaque partie. Le concours organisé aux Etats-Unis autour de ce logiciel explique, sans aucun doute l'absence totale d'indications fournies avec le programme. Une aventure déroutante... (K7 Wizard pour *Commodore 64*)

Robin of Sherwood

La légende raconte que seul un fugitif pourra sauver l'Angleterre en devenant le fils spirituel du dieu Herne le Chasseur et en accomplissant une difficile quête.

aventure : *type*
★★★★★ : *intérêt*
★★★★★ : *graphimes*
★★★★ : *dialogue*
★★★★ : *difficulté*
B : *prix*



Déjà critiqué dans sa version *C 64*, voici un nouveau test pour *Spectrum*. L'Angleterre est sous le joug des Normands mais la rébellion n'est pas morte. Vous êtes prisonnier avec quelques-uns de vos amis dans un des cachots du château de Nottingham. La seule issue est une grille hors d'atteinte. Commencez par monter sur les épaules d'un de vos compagnons d'infortune. Dès que le garde passe au-dessus de la grille, attrapez-lui la cheville pour le déséquilibrer et étranglez-le. Son épée vous permettra de forcer la serrure et d'ouvrir la grille. Une fois dans la cour du château, pas la peine d'essayer de franchir le pont-levis. Il est bien gardé. Ne pénétrez pas non plus dans le salon du Shérif, ses gardes très nombreux auraient tôt fait de s'emparer de vous. Montez plutôt sur les remparts et sautez de l'une des fenêtres de la tour dans les douves. Explorez la forêt et passez sous la chute d'eau. Votre mission : retrouver les six pierres de touche de Rhiannon et les rapporter à qui de droit. Le vocabulaire est assez complet et les graphismes de qualité, parfois même agrémentés d'animations. Un bon jeu d'aventure. (K7 Adventure Internationale pour *Spectrum*)

Seas of Blood

Que diriez-vous de vous mettre dans la peau d'un sanguinaire pirate qui sillonne les mers à bord du Banshee à la recherche de fabuleux trésors ? Emotions fortes garanties.

aventure : *type*
★★★★ : *intérêt*
★★★★★ : *graphimes*
★★★ : *dialogue*
★★★★★ : *difficulté*
B : *prix*

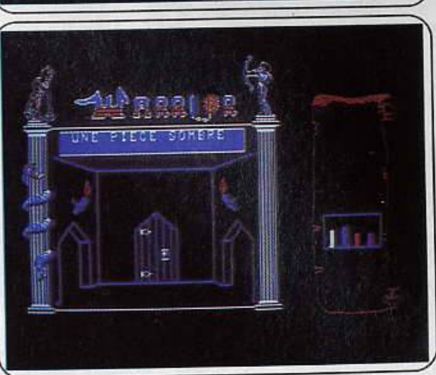


La cité de Tak, à l'extrême nord de la mer intérieure est le repère des voleurs, pirates et coupe-jarrets de tous poils. Vous êtes justement l'un d'eux. Vous commandez le vaisseau Banshee, un fier trois-mâts qui a résisté à bien des abordages. Avec votre équipage, vous tentez de vous approprier vingt trésors et de les rapporter au sommet de la montagne de Nippur, au sud de la mer intérieure. Dès qu'un vaisseau marchand est en vue, le combat s'engage. Votre intervention est assez limitée. L'ordinateur tire les dés pour le vaisseau marchand, lès totalise et rajoute la force de l'équipage. Pour votre part, les dés roulent sans arrêt et ne s'arrêtent qu'à l'appui d'une touche. Il semble que les meilleurs tirages soient obtenus en appuyant sans interruption sur la touche « enter » jusqu'à la fin du combat. En cas de victoire, votre équipage s'empare de l'or pour le ramener à bord. Il faut aussi explorer les îles avoisinantes et apprendre à naviguer à bord de votre vaisseau. Le vocabulaire du programme est suffisant sans être très étendu. Les graphismes sont corrects. Un jeu agréable et d'un style un peu original. (K7 Adventure International pour *Spectrum*)

Warrior

136 salles pour venir à bout du terrible Graven, qui terrorise la région toute entière. Monstres acariâtres et labyrinthe.

rôle/aventure : *type*
★★★ : *intérêt*
★★★ : *graphimes*
★★★★★ : *dialogue*
★★★ : *difficulté*
B : *prix*

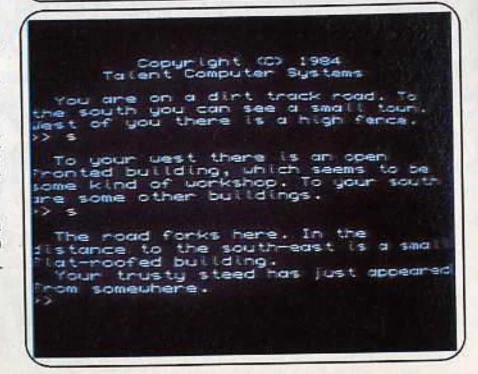


Un jeu de rôle français sur *Amstrad*, cela mérite l'attention. 136 pièces, vingt monstres, trois niveaux, son stéréophonique, graphismes 3 D, et commandes à partir de la manette de jeu. L'affiche était alléchante, trop peut-être. *Warrior* ne révolutionne pas le jeu de rôle. Nous l'avons même trouvé un zest ennuyeux. Le combat contre Graven, une créature ignoble, mi-humaine, mi-monstre, s'enlise dans les circonvolutions du labyrinthe. Si les graphismes sont corrects, toutes les salles se ressemblent. L'*Aigle d'Or*, sur *Oric*, faisait largement aussi bien, l'animation en plus. Première étape indispensable : établir le plan des lieux. Certaines portes sont fermées. Au hasard des salles vous trouverez les clés correspondantes. Pour contrarier ce repérage, les monstres surgissent régulièrement. A chaque fois on a le choix entre la fuite, la discussion ou l'attaque. Certains refusent de parlementer, et attaquent sans prévenir. D'autres acceptent de vous raccompagner au début du labyrinthe, parfois même vous glissent un renseignement utile. *Warrior* est un jeu mi-aventure mi-rôle, à la mise-en-œuvre facile qui pèche par des actions trop répétitives. (K7 Copolec pour *Amstrad 48/8*)

West

Votre mission : traquer des voleurs de banque pour les réduire à néant et retrouver l'argent. Si vous vous montrez brillant, peut-être vous fera-t-on Marshal ?

aventure graphique : *type*
★★★★ : *intérêt*
– : *graphisme*
★★★★ : *dialogue*
★★★★★ : *difficulté*
C : *prix*



Nous sommes en 1985, en plein Far West. Vous êtes l'un des aides du sherif. Vous poursuivez des voleurs notoires qui ont dérobé l'argent de la banque de la ville. Vous tentez de retrouver où ils ont caché léur magot. Pour compliquer le tout, la région où vous vous trouvez jouxte la zone occupée par des Indiens belliqueux. Votre revolver vous sera très utile pour vous débarrasser des serpents. Les rencontres avec les voleurs se passent plus ou moins bien. Si vous disposez d'un jeu de cartes, ils ne résisteront pas à l'appât du jeu et vous proposeront une partie de Black-Jack. Mieux vaut en sortir gagnant. Si vous n'avez pas de cartes, la survie réside dans votre rapidité de tir (le jeu se déroule en temps réel). Si vous n'avez plus de cartouche, prenez la fuite. Ne restez pas trop longtemps près des vautours car vous contracteriez une maladie mortelle en peu de temps. Si vous déposez un objet, vous avez peu de chance de le récupérer car les voleurs sont nombreux et rôdent un peu partout. Le dialogue avec l'ordinateur est assez facile car le dictionnaire du programme est riche de près de 300 mots. Un bon jeu d'aventure dont la richesse compense l'absence de graphismes. (Microcassette Talent Q.L.)

MICRO-ORDINATEURS
Groupez-vous et gagnez X % sur le prix de votre ordinateur Téléphonez vite

J.B.G. ELECTRONICS

LOGICIELS
Dépôt vente, Service occasion Vente - Reprise Facilité J.B.G.

163, av. du Maine - 75014 PARIS - Tél. : 45.41.41.63 ou 45.41.44.54
Ouvert de 10 h à 19 h 30 du lundi au samedi

AMSTRAD

1 - Amstrad CPC 464 Monochrome 2 690 F
Couleur 3 990 F
2 - CPC 6128 Couleur 5 900 F
Monochrome 4 490 F
3- PCW 8256 (traitement de texte avec imprimante) 6 990 F

LOGICIELS

4 - Bataille d'Angleterre 140 F (K7) 200 F (D)
5 - Bounty Bob 130 F (K7)
6 - Mind Shadow 130 F (K7)
7 - 3 D Grand Prix 130 F (K7) 180 F (D)
8 - Yie ar Kong - Fu 130 F (K7)
9 - Devil's crown 130 F (K7) 180 F (D)
10 - Multiplan (avec manuel) 590 F (D)
11 - A View to a Kill 120 F (K7)
12 - Boulder Dash 130 F (K7)
13 - Sorcery 119 F (K7) 180 F (D)
14 - 3 D Fight 140 F (K7)
15 - Master of the lamps 130 F (K7)
16 - Rocky Horror Show 130 F (K7)
17 - Alien 8 140 F (K7)
18 - Dan Darach 120 F (K7)
19 - Infernal Runner 140 F (K7)
20 - Expoding Fist 135 F (K7)
21 - Franck Bruno's Boxing 110 F (K7)
22 - Bruce Lee Nous consulter
23 - Summer Games II Nous consulter
24 - Pole Position Nous consulter
25 - Impossible Mission Nous consulter
26 - Mandragore 239 F (K7)
27 - Raid Over Moscou 130 F (K7)
28 - Bad Max (relief stéréo) 199 F (K7)
29 - Rally II 175 F (K7) 230 F (D)
30 - Spy VS Spy 130 F (K7)
30 A - Hacker 130 F (K7)
30 B - They Sold a Million 110 F (K7) 180 F (D)

COMMODORE

31 - COMMODORE 64 RVB (Baisse) Nous consulter
32 - Lecteur de disquettes COMMODORE 1541 (Baisse) Nous consulter
33 - Lecteur de cassettes COMMODORE 1530 (Baisse) Nous consulter
34 - MODEM COMMODORE avec émulateur Minitel 1 990 F
35 - Offre COMMODORE 64 + lecteur de disquette + moniteur couleur Nous consulter
36 - Offre COMMODORE 64 + lecteur de K7 Nous consulter
37 - COMMODORE 128 Nous consulter
38 - Lecteur de disquette pour COMMODORE 128 Nous consulter
39 - Offre COMMODORE 128 + lecteur de disquette Nous consulter

LOGICIELS

40 - Fight night 120 F (K7) 180 F (D)
41 - Little computer people 130 F (K7) 180 F (D)
42 - Zorro 130 F (K7) 180 F (D)
43 - Superman 130 F (K7) 180 F (D)
44 - Goonies 130 F (K7) 180 F (D)
45 - Yie ar kung Fu 130 F (K7)
46 - Racing Destruction set 170 F (K7)
47 - Sorcery 99 F (K7)
48 - Tour de France 140 F (K7)
49 - Hyper Sport 99 F (K7)
50 - Grog's Revenge 120 F (K7)
51 - Barry Mc Guigan Boxing 120 F (K7)
52 - Rescue on Fractalus 120 F (K7) 180 F (D)
53 - Hacker 120 F (K7)
54 - Exploding Fist 120 F (K7) 180 F (D)
55 - Karateka 130 F (K7)
56 - Skyfox 130 F (K7) 180 F (D)
57 - Impossible Mission 130 F (K7)
58 - Mychess II 120 F (K7)
59 - Spy VS Spy II 130 F (K7)
60 - Boulder Dash II 135 F (K7)
61 - Summer Games II 130 F (K7) 180 F (D)
62 - Winter Games Nous consulter
63 - A View to a Kill 120 F (K7) 160 F (D)
64 - Ultima III 190 F (D)
65 - Fast Load 249 F (K7)
66 - Frankie Goes to Hollywood 120 F (K7)
67 - Théâtre Europe 130 F (K7)
68 - Eidolon Nous consulter
69 - Koronis Rift Nous consulter
70 - William Wobbler 140 F (K7)
71 - Terrormolinos 100 F (K7)
72 - Cassette Azimuthage 130 F (K7)
72 - A They Sold a Million 110 F (K7) 180 F (D)

POUR 5 LOGICIELS 1 GRATUIT

ATARI

73 - ATARI 520 ST Monochrome : U.C. 512 K + lect. disk 3, 5 pouces 500 K + écran monochrome haute résolution + 6 logiciels
74 - ATARI 130 XE 128 K (compo. 800 XL)
75 - Pack 130 XE + lecteur disquettes
76 - Lecteur disquettes ATARI 1050
77 - Imprimante matricielle ATARI 1029
78 - Imprimante graphique 4 couleurs, 40 col. ATARI 1020
79 - Imprimante courrier, 80 col.; ATARI 1027
80 - Tablette graphique ATARI

PROMO NOUS CONSULTER

LOGICIELS

81 - Zorro 130 F (K7) 180 F (D)
82 - Goonies 130 F (K7) 180 F (D)
83 - Karonis rift 130 F (K7) 180 F (D)
84 - Pole Position 130 F (K7) 180 F (D)
85 - Bruce Lee 130 F (K7) 180 F (D)
86 - Conan 180 F (D)
87 - Drop Zone 180 F (D)
88 - Rescue on Fractalus 130 F (K7) 180 F (D)
89 - Road Race 130 F (K7) 180 F (D)
90 - Hacker 130 F (K7) 180 F (D)
91 - Ballblazer 130 F (K7) 180 F (D)
92 - Mindshadow 180 F (D)
93 - Music Studio 180 F (D)
94 - Colossus Chess 3.0 175 F (K7)
95 - Archon 150 F (K7)
96 - Ghost Chaser 150 F (K7)
97 - Chop Suey 130 F (K7) 180 F (D)
98 - Boulder Dash 140 F (K7)
99 - Bounty Bob 140 F (K7)
100 - Des Chiffres et des lettres 300 F (K7)
101 - ATARI Texte 900 F (K7)
102 - Microsoft II 600 F (K7)
103 - Super Zaxxon 130 F (K7) 180 F (D)

MSX

104 - Sony HB 501 F (lecteur K7 inclus) 1 990 F
104 - A. Spectravidéo SVI 728 + lect. K7 + 1 cartouche au choix + 1 K7 des mots 2 490 F

LOGICIELS

105 - Tennis 240 F (K7)
106 - King's valley 240 F (K7)
107 - Antartic Adventure 240 F (K7)
108 - Athletic land 240 F (K7)
109 - Yie ar Kung - Fue 240 F (K7)
110 - Rollerball (billard) 240 F (K7)
111 - Hole in one (golf) 240 F (K7)
112 - Eddy II (dessin) + le cat 950 F (K7)
113 - Lode Runner 340 F (K7)
114 - Echecs 249 F (K7)
115 - Sorcery 110 F (K7)
116 - Mandragore 239 F (K7)
117 - Pastfinder 130 F (K7)
118 - Master of the Lamps 130 F (K7)

CBS

Cartouches Disponibles Nous consulter

MATTEL

Enfin des nouveautés. Téléphonez vite

DIVERS

119 - Joystick quickshot I 99 F
Joystick quickshot II 120 F
Joystick quickshot IV 170 F
Joystick quickshot VII 150 F
Joystick quickshot IX 280 F
120 - Moniteur couleur 2 750 F
121 - Disquettes memorex 5 pouces 1/4 SFDD les 10 149 F
122 - Cassettes vierges spéciales micro C 10 20 F

Autres titres nous consulter, nouveautés toutes les semaines - Renseignements et commandes par téléphone

Crédit CREG immédiat

BON DE COMMANDE à retourner après avoir rempli à :
JBG ÉLECTRONICS - 163, avenue du Maine - 75014 PARIS

T28

Indiquez le nº de votre choix ainsi que les prix correspondants :

Nº .... F
Nº .... F
Nº .... F
Nº .... F
Nº .... F
Nº .... F

Nº .... F
Nº .... F
Nº .... F
Contre remboursement .... F
Frais de port * 20 F
Total .... F

NOM
PRÉNOM
ADRESSE
TÉL :
CODE POSTAL
VILLE
TYPE DE CONSOLE

Je règle contre remboursement (+ 30 F) ☐ par chèque ☐ ci-joint à l'ordre de JBG ÉLECTRONICS
* + 50 F pour les machines



L'enquête commence. Promu ou viré.



L'attirail du reporter : appareil, flash...



Les « news » fraîches du jour.



Le prestige de la profession.



La chance lui a souri



Graffitis révélateurs.



Jouez les chats de gouttière.



Premier indice brûlant : le carnet



Robinson à votre secours.



La chambre explosive.



Vous les tenez ! L'espion et le scoop.



Vous avez G...

Scoop : profession reporter



Comme aux plus belles heures de la guerre froide, François Lamoureux a déniché pour vous l'espion qui venait du froid. Brrrrrr...

Journaliste à la carrière incertaine, vous jouez à quitte ou double sur cette affaire. Ce peut être le scoop de votre vie qui révélera enfin au grand jour, vos talents de grand reporter. Ou au contraire, l'échec de votre carrière, qui vous condamnera aux chiens écrasés de la gazette du Cantal. Le but de la manœuvre : retrouver l'espion qui venait du froid. Dès le départ, il faut se munir de tous les attributs indispensables à l'exercice de votre métier. Carte de presse, appareil photo, flash, pellicules et moteur (essentiel pour mitrailler les indices se trouvant au sein même de l'agence). Dissimulés derrière les cadres du hall, ou accessibles ouvertement au rayon fournitures. Dès le pas de la porte passé, laissez-vous guider par votre curiosité et par votre opiniâtreté. Ne rien négliger. Même s'il faut se mettre à quatre pattes pour explorer le moindre brin d'herbe. Attentif aux « news » du jour, jetez un coup d'œil sur le journal du matin acheté au kiosque. Un petit tour au Casino pour côtoyer le beau monde. Tentez votre chance au jackpot. Un sou est un sou. Crochet vers l'hôtel pour annoncer la bonne nouvelle au portier : il a gagné au loto. Les graffitis des toilettes de l'hôtel vous dévoileront le mot clé pour se procurer le passe. A défaut, vous ne pourrez pénétrer dans l'arrière boutique en compagnie du vendeur. Cinq lettres se terminent par un « u », jouez donc au pendu pour le trouver. Une fois le passe en poche, défoulez-vous sans scrupules sur le vendeur. La vérité se trouve parfois aussi, au fond des poubelles, parmi les arêtes de poisson. En explorer minutieusement les moindres recoins.

Flic ou voyou, tout vrai journaliste est sans scrupules pour arriver à ses fins. Infraction dans le bureau du conservateur du musée, deux, trois photos indiscrètes sur les carnets qui traînent. D'importants indices apparaissent au développement. Vous en savez à présent suffisamment pour faire parler Robinson. Dans les coulisses du Casino, il vous révélera l'identité de l'espion. Technique éprouvée ou comment se cacher en plein jour. Il avait en réalité élu domicile à l'endroit le plus public qui soit : l'hôtel. Nouveau rebondissement dans le dossier E comme espion. La chambre était vide et l'oiseau envolé. Décampez vous-même sans plus tarder, pour échapper à cette odeur inquiétante. Ça sent le roussi. Avant de quitter au plus vite cet endroit explosif, prenez un chewing-gum au distributeur. C'est dans le parc du musée que se trouve la clé de l'énigme. La statue recelle des passages secrets bien connus des services de contre-espionnage. Laissez votre imagination œuvrer et Sésame s'ouvrira. Il était là, dans cette cave humide, ficelé comme un saucisson et vous accueillera comme son sauveur. Donnant, donnant, l'espion tant attendu vous saura gré de votre diligence. L'affaire est dans le sac et l'interview exclusive de votre vie, aussi. Qui dira que la vie de reporter est faite de coktails et d'interviews mondaines... (Disq. Loriciels pour *Apple II*.)

Après tirage au sort, François Lamoureux est le gagnant d'un abonnement gratuit de six mois. Merci à tous les aventuriers pour les autres solutions : Samir Belmiloud, Libreville ; Frédéric Siess, Besançon ; Stéphane Rezette, Golbey ; Thierry Saladin, Sigoulès ; Aimery Coredo, Les Cabannes ; Grégoire Boyer, Orléans ; François Constanty, Paris ; Dominique Korzeczek, Henin Beaumont ; François Clerc, Paris ; Stéphane Regnier, Guscae d'Aude ; Jean-Philippe Dif, Woippy ; Philippe Vanhecke, Pau ; Stéphane Butin, Blanquefort ; Rodolphe Furykiewicz ; Frédérique Vanachter, Mons-en-Baroeul, Dominique Dedieu, Aspet. Marion Patrick, Vitry-sur-Seine ; Leple Marc-Olivier, La Rochelle ; Chauvan Philippe, Lagny-sur-Marne ; Vanaken Michel (Belgique) ; Loche John-Simon, Morlaix ; Boyer Olivier, Boulogne ; Laville Samuel, Olainville ; Perraut Vincent, Voisins le Bx ; Potier Philippe, Metz ; Van Hauwe Olivier, Bonnelles ; Valfroy Josie et Jacques, Mouvaux ; Maurel Olivier, Marseille ; Dautria Franck, Vichy ; Garces Sylvain, Revel ; Dugimont Laurent, Versailles ; Mandon Pierre, Toulouse ; Das Neves José, Villiers-sur-Marne ; Pechin Daniel, Corbie ;

FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD

Plus FREE! SPECIAL LIVE RECORDING OF »RELAX«

ocean

WAKELIN

BIENVENUE AU PAYS DU MICRO-PLAISIR

☆ DECOUVREZ VOTRE PERSONNALITE PAR LE POUVOIR "ZAP."



☆ GRAPHIQUES ECLATANTES.

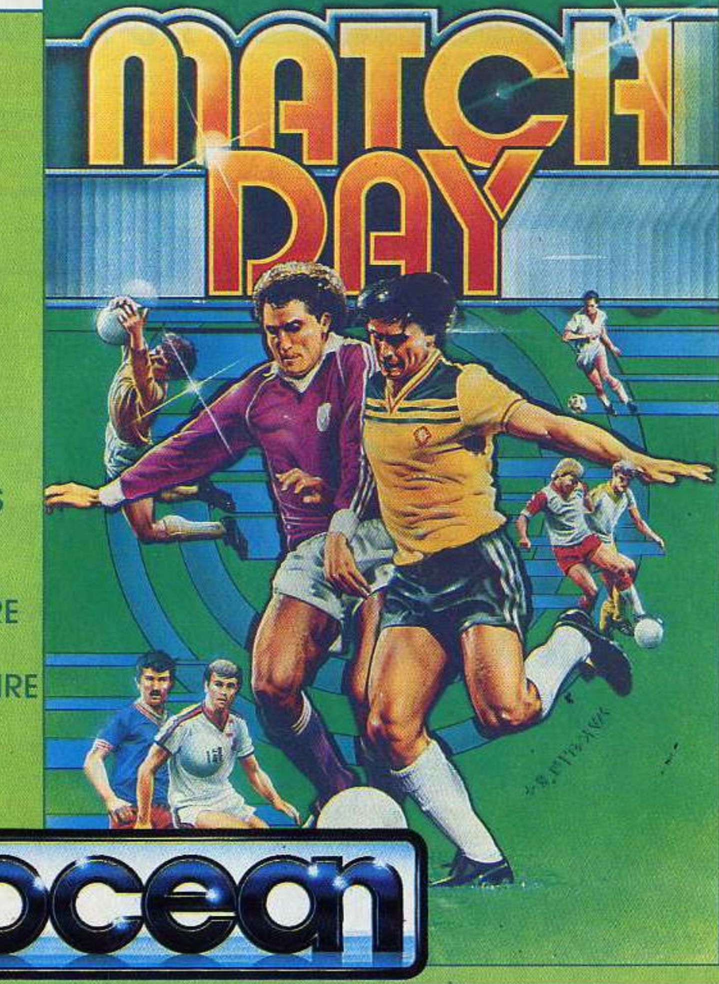
☆ DE NOMBRES JEUX ELECTRONIQUES CACHES DANS L'AVENTURE.

☆ TOUTES LES REVUES DE MICRO INFORMATIQUE SALUENT UNANIMEMENT. NOS JEUX.

☆ GRATUIT UN EN REGISTREMENT 'DIRECT' DE 'RELAX' DANS LE PACK DE 2 CASSETTES.

SPECTRUM · COMMODORE64 · AMSTRAD





DISPONIBLE CHEZ TOUS LES BONS STOCKISTES LOGICIEL.

DISTRIBUTEURS TELEPHONEZ AU 93 42 71 44 ET 93 42 71 45.

ocean



Imagine
LE NOM DU JEU
COMMODORE 64
AMSTRAD SPECTRUM
CE NOEL-AMUSEZ-VOUS
AMUSEZ VORTRE MICRO CHOISISSEZ.........
DEFENDS
TA VIE!
Yie Ar KUNG~FU
LA VERSION ORDINATEUR DU CELEBRE JEU ELECTRONIQUE 'KONAMI.'
GRAPHIQUES ET SONS FORMIDABLES.
LUTTEZ CONTRE PLUSIEURS COMBATTANTS A LA FOIS DANS CE PALPITANT JEU D'ART MARTIAL.
MESURE
—TOI AUX—
CHAMPIONS!
HYPER SPORTS™
EPREUVES D'ADRESSE ET D'ENDURANCE HALTEROPHILIE
☆ NATATION
☆ TRIPLE SAUT
☆ TIR A L'ARC
☆ TIR AU FUSIL.
☆ CHEVAL D'ARCONS.
☆ HALTEROPHILE.
Imagine
DISPONIBLE CHEZ TOUS LES BONS STOCKISTES LOGICIEL
..the name of the game
DISTRIBUTEURS TELEPHONEZ AU 93 4271 44 ET 93 4271 45

SOS AVENTURE

Message in a bottle

Si vous êtes perdu ou si au contraire vous pouvez aider nos héros en difficulté, n'hésitez pas ! Ecrivez-nous. Nous publions chaque mois vos questions et vos réponses. Une ou plusieurs réponses complètes sont publiées dans *Tilt*, après tirage au sort pour départager les ex aequo. Un abonnement de six mois à gagner chaque mois pour le ou les vainqueurs.

Stéphane

Je suis bloqué dans le jeu F.R.E.E pour Atari. Je me retrouve bêtement sur le palier. A quoi servent mousqueton, grenade, marteau, tournevis, tenailles, voiles, bateau, bouteille, clé et petite clé ? Y-a-t-il un passage secret ?

Isabelle

Je suis bloquée dans F.R.E.E. Une fois dans la galerie, on me dit que derrière l'une des peintures je trouverai un coffre. J'ai essayé pas mal de choses mais je n'arrive à rien. J'espère qu'un Atarien sympa viendra à mon aide.

Jean-Stephan

Je suis coincé dans F.R.E.E. Comment sortir de la prison ? J'ai donné le journal au garde, je suis monté au premier étage. Là, que faire ? A quoi servent les toilettes ? Et les outils dans l'atelier ? Comment utiliser le bateau, la bouteille et l'horloge ? Que signifie le mot « prêt » derrière l'armoire ? Au secours !

Dans les toilettes, lisez bien les inscriptions. Elles seront utiles ultérieurement. Le bateau est en réalité une fausse piste.

Olivier

Help ! Je suis bloqué dans F.R.E.E. après avoir appelé le garde. Je possède une brique, que faire ?

Frédérique et Louis

Comment faire pour entrer dans la deuxième partie du jeu dans Le Diamant de l'île maudite sur Oric/Atmos ?

Vincent

C'est un drame, je n'arrive pas à trouver le code de la carte de crédit sur Dernier métro pour mon Oric/Atmos. Ensuite dans le Diamant de l'île maudite comment faire pour descendre dans les souterrains et à quoi sert la clé du paquet de cigarettes ? Merci d'avance.

Bertrand

Pour répondre à Pascal (n° 25), dans la seconde partie du Diamant de l'île maudite, tu ne peux pas éviter que le fantôme te vole tes objets. Mais, puisqu'il te suit, emmène-le donc dans l'unique pièce éclairée par la lumière du jour. Il se volatilisera, te laissant tes objets. A ce stade, il te restera trois problèmes essentiels à affronter.
Dans Mission pas possible, je suis bloqué devant le bateau. Que faire ?

Gontran

Dans Le Diamant de l'île maudite, comment ouvrir la grille de la tour ?

Frédéric

Réponse à Eric qui tourne en rond dans The Count (Tilt n° 24). Pour ne pas casser le miroir, poser l'oreiller avant : le miroir restera intact. Pour les allumettes, aller dans le monte-charge « go dump » et taper « raise dump » pour monter et « lower dump » pour descendre. Pour sortir « go room ». Pour obtenir une torche, descendre dans la salle où il y a le trou. Taper « tie sheet », « to pole » et « climb sheet ». Un passage se trouve derrière le portrait de Dracula. Davy, pour aller dans la machine à remonter le temps il suffit de taper « Horribla ». Renée pour tuer le serpent il faut taper rapidement « shoot snake ». Quant à moi je voudrais bien savoir comment tuer le lutin vert dans la grotte et ouvrir la grille dans King's quest.

Christian

J'écris pour aider Laurent dans Pierre magique (Tilt n° 24). Lorsque l'on est au fond du cellier il faut avoir la pelle et taper « creuser sable », un casque apparaîtra, taper « ouvrir casque » et « prendre pierre ». Eh oui, la pierre tant recherchée est là, mais ce n'est pas fini, comment ouvrir le coffre dans la chambre et le panneau dans le laboratoire ?

Rémi

En réponse à Nicolas (Tilt n° 24), il faut te coucher sur le tapis roulant et cela te permettra de trouver un sifflet bien utile ! Pour ma part comment peut-on allumer la pièce où se trouve le téléporteur dans le Manoir du Dr Genius sur Spectrum *48 K ?*

Xavier

Je n'arrive pas à trouver une clé en or dans Heroes of Karn *sur* Amstrad, *help !*

Lionel

Voici un tableau qui indique quels objets prendre pour délivrer les sorciers de Sorcery : pour Amstrad. *Pour délivrer ceux-ci, il faut parfois ouvrir des portes (grâce à une clé ou à autre chose), ceci est également indiqué. Je dois dire que j'ai fini Sorcery grâce à vos photos du n° 25. Pour commencer, numérotez les photos d'écrans. Les croix indiquent les pièces où sont enfermés les sorciers.*

	A	B	C	D	E	F	G	H
1				+			+	
2								
3		+			+			
4	+						+	
5			+			+		

Sorcier	Pièce	Objet(s)	Pièce(s)	Parcours éventuels
n° 1	1D	petite lyre	3G	
n° 2	1G	livre des sorts	1G	
n° 3	3B	grosse bouteille →	3A →	*pièce 3A, ouverture trappe* →
		bouteille →	4A →	*pièce 5A, ouverture trappe* →
		clé →	5A →	*pièce 5A, ouverture porte* →
		verre de vin →	5A →	*pièce 3B, délivrance sorcier*
n° 4	*3E*	bouclier →	2E →	*pièce 3F, ouverture porte* →
		parchemin →	2E →	*pièce 3E, délivrance sorcier*
n° 5	4A	grosse bouteille →	3A →	*pièce 3A, ouverture trappe* →
		clé →	4D →	*pièce 5B, ouverture trappe* →
		lune →	5B →	*pièce 4A, délivrance sorcier*
n° 6	4G	*fleur de lys* →	3H →	*pièce 1G, ouverture porte* →
		clé →	4F →	*pièce 4F, ouverture trappe* →
		coupe →	2F →	*pièce 4F, ouverture porte* →
		grosse bouteille →	4F →	*pièce 4F, ouverture portes (sac d'argent)*
n° 7	*5C*	grosse bouteille →	3A →	*pièce 3A, ouverture trappe* →
		bouclier →	2E →	*pièce 5B, ouverture porte (sac d'argent)* →
		couronne →	3C →	*pièce 5C, délivrance sorcier*
n° 8	*5F*	*fleur de lys* →	*4F (3H)* →	*pièce 3H, ouverture porte* →
		clé →	4E →	*pièce 4E, ouverture trappe* →
		clé →	3H →	*pièce 4E, ouverture porte* →
		magic wand →	4E →	*pièce 5F, délivrance sorcier*

SOS AVENTURE

Philippe
Je suis désespérément bloqué dans Arsène Lapin. Comment dois-je faire pour sortir de la cave et entrer dans la pièce suivante ?

Denis
Problèmes sur IBM dans Zork 2. Je n'arrive pas à passer le dragon, ni à prendre la clé de l'unicorn, ni à résoudre l'énigme : What is tall as a house, round as a cup and all the king's horses can't draw it up ? Dans Adventure in Serenia je ne butte que sur une seule chose : prendre le trésor au pirate.

Philippe
Pour Nicolas (n° 24). Pour Gruds in space, près de l'entrée d'une grotte gardée par un Gruds tu trouveras une pièce. Chez Deeboo il faut « knock door », « give coin » (au valet), etc. Pense à voler la corde au Gruds « steal rope ». J'ai fini l'histoire et elle est très captivante... Je cherche à passer le mur avec mes objets dans Lucifer's Realm, help !

David
Avis aux aventuriers du bout du monde. Dans King's quest, j'ai récupéré les trois trésors, je reste malgré cela, planté devant le roi qui me dit d'approcher. Dans Lucifer's Realm, je n'arrive pas à passer les chauves-souris. Enfin dans Voodoo Castle, je me demande ce qu'il faut faire de l'armure et où trouver la feuille de papier manquante au voodoo book.

Christian
J'apporte les premiers secours à Gérard (Tilt n° 24) pour Knight Lore. Il faut fabriquer la potion afin de briser la malédiction. Pour cela, il faut attendre quelques secondes dans la salle du magicien lorsque le héros est un aventurier. Un objet se dessinera au-dessus de la marmite (sphère, diamant, poison..., il y a sept objets différents). Il faut alors parcourir le château, retrouver l'objet en question, le ramener dans la salle et enfin le poser dans la marmite jusqu'à ce qu'elle soit rassasiée.

François
Qui peut m'aider dans Ten Little Indians pour C 64. ? J'ai trouvé des allumettes, une bougie et une clef anglaise : à quoi servent-elles ? Comment ouvrir le coffre ? Comment passer la grille sans se faire tuer par l'homme ? J'ai la solution du jeu Twin Kingdom Valley, si quelqu'un est coincé qu'il me le fasse savoir.

Gérard
Pour Jean-Philippe dans le mystère de Kikekankoi (Tilt n° 24). Avant d'arriver au bout du lac, il faut te munir du seau, le remplir de sable (à l'ouest du bord du lac) et taper « prendre sable ». Alors tu pourras franchir le lac, puis aller à l'ouest et arriver dans une grotte sombre. Tape « lance sable » et tu pourras progresser. Par contre une fois la fille délivrée comment ressortir de la ville et de ses grottes infinies. Au secours, le temps est limité !

Emmanuelle
Le sceptre d'Anubis me pose de gros problèmes. Comment éviter de mourir parce que ma lampe s'éteint ? J'ai trouvé une boîte d'allumettes, mais je n'arrive pas à l'utiliser. Y a-t-il un moyen de se débarrasser de la tarentule et de sa toile ? Je ne parviens pas non plus à franchir le bassin aux crocodiles.

Emmanuel
Pierre dans Tilt n° 24, pour prendre la grenouille, il faut avoir le briquet qui se trouve dans la grange (« ferme »). Puis ***dans le marais allume le briquet, les gaz vont s'enflammer et tu tueras le ver. Tu pourras alors prendre la grenouille, au fait embrasse-la, c'est le « roi de Karn ».*** *Pour prendre l'argent, il faut d'abord aller au monastère et prendre la bible. Puis reviens et attaque le diable avec la bible, il s'enfuit et tu peux alors prendre le sac. Pour entrer dans le donjon, prends la direction du château. Là un garde te jettera en prison, donne-lui l'argent et il lancera une clé. Moi, je suis coincé dans Spiderman, comment arrêter le ventilateur ? Comment ouvrir la fenêtre du laboratoire ?*

Fabrice
S.O.S. Je joue à l'Inca d'or sur ZX 81, après avoir fait sortir l'esprit du coffre, je n'arrive pas à sortir du temple.

Arnaud
Voici pour les James Bond du dimanche les deux codes secrets que vous devez obtenir : CCPHJ (pour rentrer dans l'hôtel), DB4CT sert à rentrer dans la mine.

Cédric
Pour « Colditz » d'Euréka une fois que tous les éléments sont réunis pour faire la carte d'identité, je n'arrive pas à réaliser celle-ci.

Juliette
C'est un message plein de détresse que je vous envoie. Comment jouer aux courses dans Euréka ? Comment donner la position de la sorcière au cheval, toujours chez les romains. Au Moyen Age comment ne pas perdre la barque pour aller chez la dame du lac ? A Colditz, quel est le chemin à prendre dans le champs de mines, et enfin, aux Caraïbes, comment monter dans l'avion tout à la fin ? Merci de tout cœur.

Christophe
Aux Eurékaniens, si quelqu'un veut bien répondre à mes questions : comment s'emparer de la rose des marais à la Rome Antique ? Comment parler à Saint-Pierre ? Je lui donnerai tous les renseignements qu'il veut sur les autres aventures d'Euréka.

Olivier
Je viens au secours des voyageurs temporels coincés dans Euréka. Au Moyen Age, il faut prendre le corps du roi Arthur, aller à la mer, le poser et pousser le bateau, se saisir d'Excalibur, le lancer au-dessus du lac, utiliser le bateau qui vient d'apparaître et prendre le talisman.
Aux Caraïbes, le code pour l'ordinateur est « Euréka ». Une fois dans le broyeur, utiliser la pompe quand le plafond sera à cinquante centimètres du sol. Ensuite attendre d'être sur le broyeur et son tapis roulant et aller deux fois à l'est, attendre et sauter.
Dans la Rome antique, pour passer le garde il faut attendre près du bosquet qui se trouve juste avant le camp. A moi maintenant. J'ai réuni les ingrédients nécessaires à la sorcière, mais une fois le cheval acheté, il ne me reste plus assez de cesterces pour acheter le char. Comment trouver plus d'argent ?

Olivier
Où se trouve la pierre ronde et les lignes pour faire le radeau dans l'ère préhistorique d'Euréka. A la forteresse de Colditz, où se trouve le trousseau de clés.

Dominique
Dans Euréka, comment ouvrir le bidon de mazout et faire brûler la porte en bois sans se faire tuer par le garde dans la villa de Von Berg ? Et dans l'époque préhistorique, que doit-on faire après avoir pris le diamant ?